第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1996年10月25日

35

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE



戰略！夢幻模擬戰III
櫻大戰
傳說之ORGA BATTLE

詭異！女神異聞錄

育成！結婚
女主角之夢
ETERNAL MELODY
史萊姆育成

SLG、RPG攻略最大戰速

每本港幣35元

發售直前！？ STAR GLADIATOR 完全攻略

隨刊附送 遊戲誌 GAME PLAYERS EX 不另收費 請向零售商索取

跑！跑！跑！

跑車——
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
C1 CIRCUIT

跑馬——
LEADING JOCKEY HIGHBRED
STAKES WINNER 2

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：＿＿＿＿＿＿

本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿

聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿

聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿

支票號碼：＿＿＿＿＿＿

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

預你唔睇編者話

大神米奇話——

已玩爆了《櫻大戰》的朋友都說《櫻》的音樂很動聽，假如一推出音樂集都會第一時間購入。米奇非常贊同他們的說法，所以最近很留意遊戲音樂的介紹，可是在這兩個月間，《櫻大戰》均榜上無名，不知何解。前幾天，終於收到消息，說《櫻》預定會在12月18日出CD，米奇終於有個希望了。

米奇這期多了個新玩意，就是把從SS遊戲碟中拆出來的OP片段拿來當SCREEN SAVER用，一拆就拆了八條片出來，包括《櫻大戰》兩條OP、《魔法騎士》OP、《ETERNAL MELODY》OP、《重裝甲少女組OP》，更當然少不了《EVA》OP了！不過《EVA》的OP拆起來比較麻煩，影片中沒有聲音資料，於是我就從《EVA》CD II中把那TV SIZE的OP主題曲錄入電腦，再用ADOBE PREMIER剪輯一番，終於製成一套完整的《EVA》OP的有聲AVI版，現在成為了幾位使用WIN95的同事的案頭小擺設（尤其是超常EVA迷丁丁）。至於是怎樣做的，讓我今期完成了《櫻大戰》攻略後，再借「電腦遊園地」的篇幅來介紹給大家吧（先此聲明，《EVA》的片段價值55MB，而且版權是GAINAX的，只可供個人觀賞，不可以拿來賣的啊）。

十分眼瞓嘅PUYU神話——

◆十分興奮！等了很久，三色台終於播出那套真人版的《金田一》，雖然筆者不是《金田一》迷，但仍然很高興，皆因可以看到友坂里惠的演出，真是太好了！不過，筆者尚有一個要求，就是不知三色台可否將該名叫金田一的人的樣貌用格仔刪去……

◆十分氣憤！等了很久，NIKE的黑銀色特別版「AIR MAX 96」雖已到港，但筆者仍然買不到（兩次去買都是冇碼）……差不多已失去了先着為快的意義，亦令在下失去了一份生日禮物（雖則是自己買給自己）。

◆十分慶幸，內田有紀的新ALBUM沒有令在下失望，最低限度好過上一隻；若是有聽開她的歌的話，此CD更是不能不聽。

失落於奈何橋的天草四郎 時貞話——

由於來信十分湧躍，余只在眾裏尋他OR「它」又或者「牠」倆位幸運兒來解答來信。（余按：余會以POINT的形式來作答：唔好問！冇版位！！

天人 金世遺啟：

（一）汝之文字實在「吃力不討好」，不過有誠意；（二）基本上余是不會理會你是否俊男，余是不會因這點來界定任何事；（三）余相信每人玩遊戲都會有一些會玩得較有信心，否則此人便不會再玩遊戲機了；（四）「塗」毒（應該是——荼）的而且確是余之過失，在此向各讀者賠過不是，但不過你的字亦是不對的（余按：在挖他人的瘡疤之前請確定自己的字沒有錯漏，懂嗎？）；（五）有時玩GAME千萬不要太過分，尤其是讀書時期；（六）玩RPG儲經驗值絕不是無謂的事，余只可說改GAME只是來方便玩家，並不是鼓吹玩家改到999……，你要永遠記着這一點，但余亦不會否應有改GAME來玩，如《機械人大戰》系列，余認為改了一些敵人的機師及機械人出來，有另一番感覺的，是嗎？（七）請問在《侍魂》之中的天草是男是女呢？（八）汝連余之魔道亦不知道為何物，那又有何資格入魔道呢？

究極美少年 天才橫溢章啟：

首先余十分感謝汝之讚賞，余亦很欣賞汝之文筆！謝！（一）汝之提議及意見很好，但其中余是討厭不知火舞和酒井法子的，所以已轉達給福田君了；（二）本人是絕對邪惡的，不要說正道好嗎？（三）汝之友人事件余亦十分同情，但余只可以給汝的一點點忠告，到一些曾有朋友買過機而又口碑好的店舖買吧！相信余只可以幫到你這個程度了；（四）底色方面已經開始有改善了；（五）咱們是言出必行的！（六）在信箱方面是咱們的職責，不能抹殺任何人的權利嗎？對嗎？（七）衷心地多謝「你」的讚賞和評價，「我們」一定會歇盡所能的，多謝！！！

多謝各位的評價，咱們都會銘心！

J.J話——

近日忽然收到消息，知道友報作者電玩因為一些不成理由的理由而失去了一份已經幹了多年的工作，第一個反應當然是覺得遺憾（特別是對於那些作出此項決定的高層……），而且在電玩離去後亦不見該欄有甚麼長進，雖說有些人會抱「不求有功、但求無過」的態度來處事，但在下一向也認為這兩者是可以共存的。不過事實擺在眼前，對於想看有水準攻略的機迷來說，以後又少一個選擇了。

不過，有實力的人是不會被埋沒的，就如各位所見，電玩他在今期開始便馬上以攻略作者的身份在本刊出現。世事往往就是如此巧合。

今期要負責的是「期待已久」的《夢幻模擬戰III》，在下為了專心攻略這遊戲，已先後放棄了《結婚》、《永遠之旋律》這兩份攻略的製作，但由於遊戲加起來有40版之多，要在一期內完成根本就沒有可能（既沒有足夠的版位，亦沒有足夠的製作時間），本來在下是想用半版做一關的基準來節省版位加快攻略速度的，但考慮到既要登地圖又要講故事，再加上戰略分析，馬上又發覺用一版做一關才勉強足夠……似乎會多花一兩期才能刊齊整份攻略了。希望今次這份攻略不會令那些喜歡這遊戲的人（包括自己在內）失望吧。

正常人赤目黑龍——

哈！哈！哈！究竟寫甚麼好呢？唔……這兩個星期實在太平靜了，好像甚麼事也沒有發生過似的，唔……說起來又好像不是，上星期對黑龍來說可謂非常重要，因為黑龍重遇一位很久也沒有見面的好朋友，這位朋友可以說是黑龍一生之中最重要的人……唔……

對黑龍來說，這兩個星期其實是非常好的兩星期，因為自己的生活開始變得有規律起來，可以說是「日出而作，日入而息」，好像是一個非常正常的打工仔一般，唔……這種生活真是令人懷念，希望可以一直維持下去便好了，不過，這點可不是由黑龍來決定的！

近日來黑龍因為在家的時間比較多，所以有多些時間和家中的「死剩龜」玩玩，現在牠的狀態真是一流，就好像一般的家犬一樣懂得向黑龍「遞手」，哈！真是世間奇聞，龜也懂得「遞手」，雖然真的是很好玩，不過給牠的爪大力的「爪」又真是很痛的哩！

對着部PLAY STATION幾乎對到傻嘅話——

這是我這兩星期內在GAME中所發生的事：

情況一——（結婚的BAD ENDING）

中本靜：「多謝你長久以來對我這麼好，我現在不知道該怎麼說才好，但只求你能幸福生活，我……我……。」

山寺良牙：「靜……，別再難過了，其實我，我係喜……。」

BGM：嘟嚕嚕嚕嚕……………………

山寺良牙：「呀，我不能不上車了，我心愛的靜。」

中本靜：「那麼，祝你永遠幸福，還有……我們永別吧！」

（在車上）山寺良牙：「我是否真的做錯了？呀……，如果人生可以再重頭來一次那有多好，我真的很失敗！連我最愛的另一半也離我而去……」

情況二——（女主角之夢PERFECT ENDING）

影山逸草：「恭喜你！你負責的那位女孩終於成為女主角了，為了要回應她的願望，我已決定叫她上來與大家會會面。我想，她也該快到了。」……（咯咯）

舞木靜：「嘎一嘎一，我就係舞木靜，多謝各位的支持，我今後會繼續努力的請各位多多指教。」——所有人：（拍手）

舞木靜：「呀，說起來，請問我的指導者究竟是誰呢……吓？原來是你！」

ARES話——

不經不覺進入出版這行業已有數年光景，回想當日一班志同道合的小夥子一起工作，那份無分你我，由兄弟班衍生的情誼真的甜在心頭，試問人與人的關係能由同事昇華至情同手足，的確是難能可貴。到了現在，雖然隨着各人的成長而在工作上各自發展，但每隔一小段時間各人便會「借故」出來聚聚，如次吃飯，聚會、看電影及WAR GAME等活動均令ARES再次回味過去的快樂時光，同時亦將新的回憶放進心中的寶箱，相信這現像在其他行業可是不可思議的。早陣子娘家終踏入十週年，真的是可喜可賀，說來真的要衷心答謝前輩們當日對這小子的栽培，因為現在行囊中的經驗及見識均是無價之寶。最後，希望現役的編輯戰隊亦能更上一層樓，在人生中留下無憾的回憶。

寫於獨自上路的第三年

近排忽然變咗樂迷嘅福田話——

★大鑊！數吓案頭嘅CD架，發現原來喺哩個月大大話話（講大話？）都買咗成十九幾隻CD，都距離破產不遠矣……下個月仲死，AMURO、續・星之金貨OST、立立雜雜嘅CD等等，睇嚟真係要慳啲駛至得喇。

★今期推介：HITOMI隻《BY MYSELF》相當㊣，而NORIKO嘅《鏡之DRESS》就簡直㊣㊣！

★松本惠嘅初寫真搵極都搵唔到邊處有得賣，如果睇到嘅話請馬上FAX話俾我知，必定深表感激，拜託拜託。

★PERSONA攻略開始踏入高潮，敬請各位MEGATEN FANS留意！

P.S.酒井法子全新大碟將會在12月18日發售

第一次出現就話——

以
阿
修
羅好開心但第一次見面要同大
閃　同　家
空　事　講
首因為小弟初嚟報到未識同聲
次　溝　對
出　通　唔
現令到同事們誤會咗我個名住
令　多
到　咗　豪
我　個　鬼　指　富
個　字　請家大多多教　叫
名　其　嘅
前　實　細
面　我個真名係冇大冇

點睇？跟筆劃啦！

10月25日 第三十五號
NO.35 1996

目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

隨刊附送 GAME PLAYERS EX

更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

究極之SLG攻略

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

封面
鳴謝:太田娛樂有限公司

機種


3DO



街機



任天堂



PC-FX



GAME BOY



GAME GEAR



世嘉 CD

MD 世嘉五代

NG NEO · GEO　PC-E PC ENGINE　PC PC 個人電腦　PS PLAY STATION　SFC 超級任天堂　SS SATURN



VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軟盤　對應 ANALOG 控制桿

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溼水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

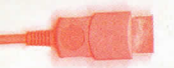
◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、富豪鬼 ◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

全部人聽住!!

以下一千人等，見字後請於星期一至六中午十二時至下午七時，電 2380-2223，商談稿費事宜。

林文輝　敦文傑　陳浩鋒　蘇宇霆　黃曉鋒

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）



SATURN秋・冬二季大攻勢

MASTER OF MONSTER ～NEO GENERATIONS～



機種：SEGA SATURN
製造商：東芝EMI
發售日期：10月25日
售價：6800日圓
遊戲種類：SLG

遊戲概要

相信一直有玩着SLG遊戲的大家一定對《MASTER OF MONSTER》這個名字非常熟悉，而這次在SATURN出現的便是這遊戲的「第2集」，不過，其實遊戲方式是沒有多大改變的。而作為一隻SLG遊戲，《MASTER OF MONSTER～NEO GENERATIONS～》可以說是非常的充實，因為在遊戲之中概有一般SLG式的戰鬥，而在玩者手上的怪獸亦會在戰鬥之中得到進化，所以才可以說這是一隻「充實」的SLG遊戲。不過，《MASTER OF MONSTER～NEO GENERATIONS～》對玩不慣SLG的玩者而言，是不易應付的，因為在遊戲之中要兼顧的實在不少，就算玩手上一隻小小的怪物也要看顧呢。

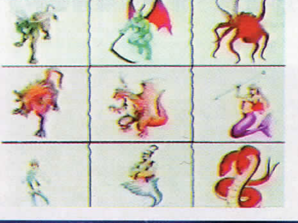
遊戲特色

在遊戲之中，玩者會看到很多不同種類的怪獸，不過，其實所有的怪獸也只是在3個大類之下而已，牠們分別是：LAW（日間強大）、NEUTRAL（日夜沒有分別）、CHAOS（夜間特強）。這遊戲的最大樂趣是玩者可以使自己手上的怪獸進化，而另一點是玩者可以將自己手上的人、獸合體而創造出新的生命體，這樣玩者手上便可以有更多的新戰力了！

而另一方面，在遊戲之中亦有四個不同的遊戲模式，當然，一定會有一個STORY MODE，而除此之外，對戰MODE亦是必然有的，這兩個模式也是非常普遍的，反而「MAP MODE」便是值得一提的了，在這個模式之中，共有20版供玩者遊樂，不過在這模式之中玩者手上的人或獸是不會作任何進化的。而最後的一個模式便是EDIT MODE，玩者可以自己設計圖版。









LUNAR～SILVER STAR STORY～



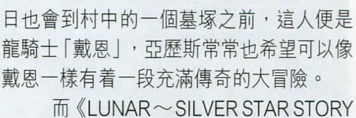
機種：SEGA SATURN
製造商：角川書店
發售日期：10月25日
售價：6800日圓
遊戲種類：RPG

遊戲簡介

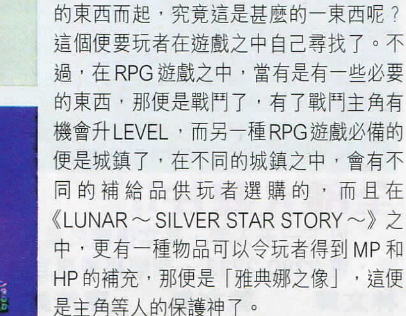


《LUNAR》這個名字對於家中有MEGA CD的玩者而言一定不會感到陌生，因為當年有不少的機迷便是因為這遊戲而買MCD的。不過，現在在SATURN之上出現的《LUNAR～SILVER STAR STORY～》相信不會造成這樣的，因為大家也有SATURN吧！

《LUNAR》可以說是一隻頗為正統的RPG遊戲，所以對RPG情有獨鍾的玩者而言是一隻非常合適的遊戲。在《LUNAR～SILVER STAR STORY～》這遊戲之中，玩者的角色便是男主角「亞歷斯」，他是一名非常有為的年輕人，他會日也會到村中的一個墓塚之前，這人便是龍騎士「戴恩」，亞歷斯常常也希望可以像戴恩一樣有着一段充滿傳奇的大冒險。



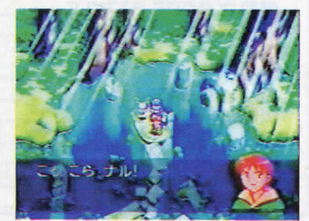
而《LUNAR～SILVER STAR STORY～》故事中的一切也是因為一種叫「露娜」的東西而起，究竟這是甚麼的一東西呢？這個便要玩者在遊戲之中自己尋找了。不過，在RPG遊戲之中，當有是有一些必要的東西，那便是戰鬥了，有了戰鬥主角有機會升LEVEL，而另一種RPG遊戲必備的便是城鎮了，在不同的城鎮之中，會有不同的補給品供玩者選購的，而且在《LUNAR～SILVER STAR STORY～》之中，更有一種物品可以令玩者得到MP和HP的補充，那便是「雅典娜之像」，這便是主角等人的保護神了。



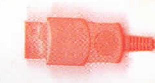












SEXY 沙鍋曼蛇



機種：SEGA SATURN
製造商：KONAMI
發售日期：11月1日
售價：4800日圓
遊戲種類：STG

遊戲簡介

《SEXY 沙鍋曼蛇》是繼《極上 沙鍋曼蛇》之後的續編，雖然這續編的玩法基本上和前作大致相同，其中最有特色的可以說是「BELL POWER」，不同顏色的鐘是有着不同的特殊力，再加上玩者可以藉着攻擊而令鐘的顏色改變，這可以說是玩者自由選擇的武器。此外，POWER UP亦是和上集一樣的，這點相信不用再在此多說了。而另一種保留着的係統便是「熱MODE」了，和《極上 沙鍋曼蛇》一樣，當有1P和2P一起玩時，便可以使用這互相攻擊的「熱MODE」了。

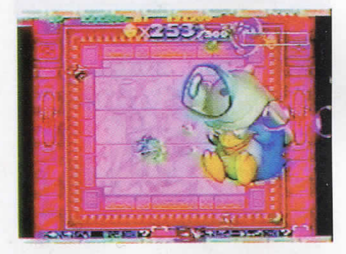
《SEXY 沙鍋曼蛇》=《極上 沙鍋曼蛇》？

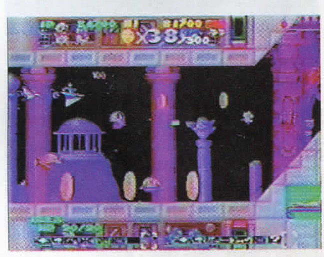
《沙鍋曼蛇》這遊戲對喜歡玩射擊遊戲的玩家來說應該是非常熟悉的，而且這遊戲使不少射擊遊戲迷瘋狂，這遊戲可以說是當年數一數二的射擊遊戲，而《沙鍋曼蛇》可以說是當年誠極一時的《GRADIUS》的CUTE版，既然，說是CUTE版，當然是更加受歡迎的，正因這原因，才會有之後的《極上 沙鍋曼蛇》出現。可是，大家可能會有一個憂，《SEXY 沙鍋曼蛇》會否和《極上 沙鍋曼蛇》一樣的呢？答案是否！有玩過街機版《SEXY 沙鍋曼蛇》的玩者一定會知道《SEXY 沙鍋曼蛇》之中的支節是和《極上 沙鍋曼蛇》有很大出入的，包括當中的敵人、和版中的BOSS、以致遊戲之中玩者使用的角色也和前作有一定的相異之處。











RIGLORDSAGA 2



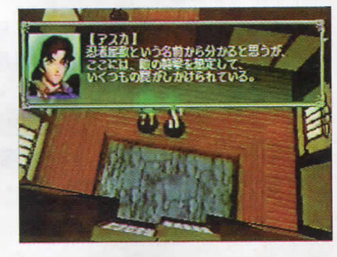
機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
發售日期：11月8日
售價：5800日圓
遊戲種類：RPG

遊戲概要

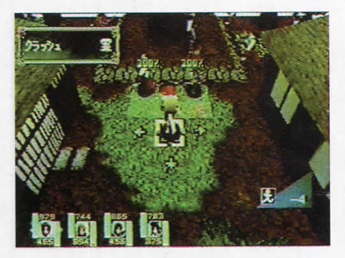
《RIGLORDSAGA 2》的故事是承接着上一集的結束，當大戰結束之後，RIGLORD大陸回復一片的和平，不過，和平的時光只是非常短暫，現在的，RIGLORD大陸又受到一股新的邪惡力量所侵入，那便是「魔導國家卡達路」，這是一個非常神秘的國家，這個國家的文化是和RIGLORD大陸之上的國家是非常不同的，不過，由這個國家的「7人委員會」選出來的兩個武將，現在已開始了進侵RIGLORD大陸的行動，他們便是倔強的武將「嘉煞度」和擁有非常強大魔法力量的「拉古洛斯」。所以，這次3名勇者「美奧」、「拉施狄」、「雅施嘉」便要面對這個「魔導國家卡達路」侵略。

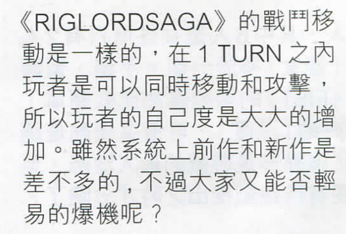
遊戲系統

《RIGLORDSAGA 2》是一個RPG遊戲，所以玩者又是要在地圖之上「行來行去」，然而，在「行」的途中，是會遇上不少的怪物，所以戰鬥是在所難免的，無論是在地圖之上行走或是在戰鬥畫面，一切也是以3D表達的，所以，玩者要小心的留意自己正確的位置，而且在戰鬥之中，玩者亦要小心注意攻擊的距離和範圍。另一種玩者要注意的便是攻擊和移動的配合，《RIGLORDSAGA 2》和《RIGLORDSAGA》的戰鬥移動是一樣的，在1 TURN之內玩者是可以同時移動和攻擊，所以玩者的自己度是大大的增加。雖然系統上前作和新作是差不多的，不過大家又能否輕易的爆機呢？















人造人間 HAKAIDER～最後審判～



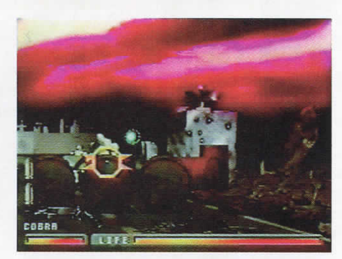

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
發售日期：11月8日
售價：6800日圓
遊戲種類：STG
© 東映・東映 VIDEO・石森 PRODUCTION
© 東映・SEGA・東北新社 1996

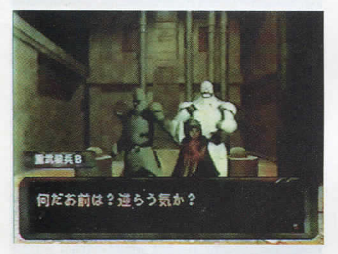
遊戲簡介

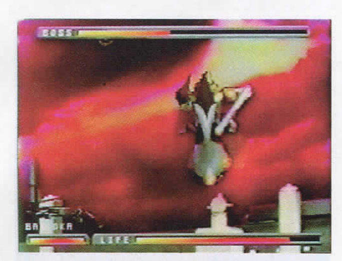
在SATURN的遊戲之中，要使用到「VIRTUAL GUN」來玩的遊戲真是絕無僅有，而最新的亦只是早前推出的《MIGHTY HITS》而已，而在SEGA的力作《VIRTUA COP 2》未推出之前，有另一隻同類型遊戲搶閘推出，這便是改編自同名動畫作品《人造人間 HAKAIDER》，不過這不是一隻動作遊戲，而是一隻可以使用「VIRTUAL GUN」來玩的3D射擊遊戲。

《人造人間 HAKAIDER～最後審判～》這遊戲和《VIRTUA COP》最大的分別便是在遊戲之中，《VIRTUA COP》是不用玩者選擇路線的，不過在《人造人間 HAKAIDER～最後審判～》之中，玩者便要在故事進行的途中選擇不同的路徑，當然，不同的路會有不同的敵人。在每一版之中，玩者也要面對不少的敵人，而在每版的最後，當然是要打BOSS的。在遊戲之中主角的一般子彈無限的，所以玩者可以豪無顧慮的「衝殺」，不過和其他同類遊戲一樣，玩者是要RELOAD才可以換上新的彈匣。除了一般的子彈之外，玩者亦有另一種的武器，那便是「BARZOKER」，這種武器是不計彈數的，是計算能源的，所以不到最緊急的時候不要隨便使用呢！





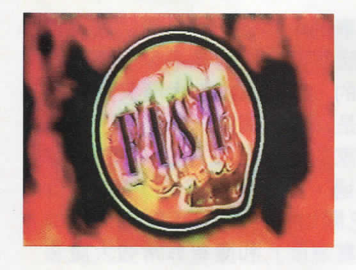








FIST



機種：SEGA SATURN
製造商：IMAGINEAR
發售日期：11月15日
售價：6800日圓
遊戲種類：FIG

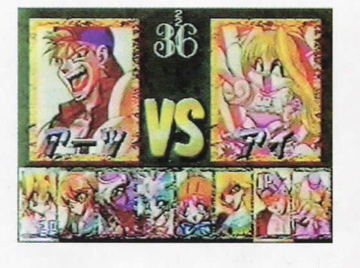
© 1996 IMAGINEAR CO., LTD.

遊戲簡介

在現今的格鬥遊戲世界之中，大致可以分為兩個支派，一種是平面的格鬥遊戲（《少年街霸》、《KOF'96》等），而一類則是立體的對戰格鬥遊戲（《鐵拳》、《VIRTUA FIGHTER》等），而這隻名為《FIST》的對戰格鬥遊戲便是屬於後者。然而，這《FIST》的格鬥遊戲真是非常像PLAY STATION版的《鐵拳》，由各人物的動作和招式也可以看出有很重的《鐵拳》影子，不過，如果玩者是沒有玩過《鐵拳》的玩者可能會比較放心一點。

遊戲特色

遊戲之中的基本人物共有8人，其中6人是女性而只有2人是男性，由此可見這遊戲可能是「賣女」多於一切。不過，暫時不看人物，單以比鬥場地而言，《FIST》的場地雖然比較簡單了一點，然而在背景方面卻能造出好的「深度」，可惜這優點是絕對不能補救在人物動作上的呆滯，這點亦是遊戲的最大缺陷，至於實際的情況會否真是如此糟，便有待遊戲推出之時才分曉了。















花小路大作戰



機種：SEGA SATURN
製造商：ATLUS
發售日期：11月22日
售價：6800日圓
遊戲種類：STG

遊戲概要

在對戰格鬥遊戲《豪血寺一族》之中非常受歡迎的女角「古羅菈」(KURARA）現在一躍成為了動作射擊遊戲《花小路大作戰》的主角了！相信有玩過《豪血寺一族》的玩家們一定會對古羅菈這人物非常熟悉，而在這次的動成動作射擊遊戲《花小路大作戰》之中，除了古羅菈之外，還有其妹妹「綺羅菈」(KIRARA）和大貓「古利」(GRAY)。故事大致講述當古羅菈仍在人間修的時候，神奇王國發生了大事故，綺羅菈被逼出走他方，而為了要救出被困的大公主，其未婚夫古利更被變成一隻外貌古怪的大貓⋯⋯

遊戲內容

《花小路大作戰》這遊戲是屬於「動作射擊」一類，玩者便要控制古羅菈和綺羅菈對抗侵入神奇王國之內的「廢鐵帝國」軍隊。不過，敵人是不易對付的，古羅菈和綺羅菈要經過多版艱苦的戰鬥才可以將自己的國家拯救過來。在每版的行動之中，二人均要對付不同類型的敵人，而且每版也有一個大BOSS等待着二人，不過，古羅菈和綺羅菈二人的攻擊大也不弱的，除了有一般的攻擊和近距離的重擊之外，得到了「金幣」之後更可以「大人化」，就好像在《豪血寺一族》之中變身一樣。

這遊戲之中古羅菈和綺羅菈擊中敵人之後，敵人便會變回可愛的小動物，古羅菈和綺羅菈只要捉到這些小動物便可以得到分數，如果只是食一種物的話，分數便會倍升。











電腦戰機 VIRTUAL ON



機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
發售日期：11月29日
售價：5800日圓
遊戲種類：STG

遊戲概要

《電腦戰機 VIRTUAL ON》的故事是發生在電腦曆的84年，在那個時候的一間大企業「DN社」在月球上發現了一個並非由人類所遺留下來的遺跡，在這個遺跡之中，隱藏着一種超越人類範疇的科技，DN社到了這種科技之後，便開始開發一種稱為「VIRTUAL ON」的機械人形兵器，可惜，這個被發掘中的遺跡竟然失控，DN社仕有將遺跡破壞。為了要能將遺跡完全破壞，所以DN社便利用遊戲機來招集人材，不過，在遊戲機中心的人們是不知道自己正在進行一項重要的任務。

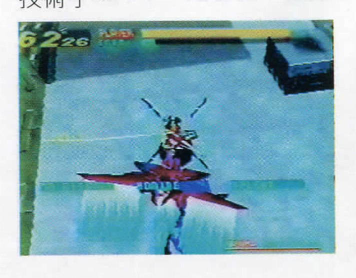
遊戲特色

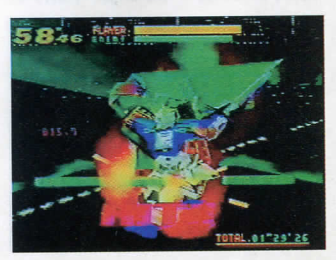
《電腦戰機 VIRTUAL ON》可以説是一隻非常特別的遊戲，這是因為其操控的關係，有玩過街機版本的玩者應該非常清楚，這隻《電腦戰機 VIRTUAL ON》是要利用兩支控制桿才可以「流暢地」操控的，亦因為這個原因，SEGA將會隨這遊戲推出一支專用的控刖桿，與遊戲同日發售。在《電腦戰機 VIRTUAL ON》之中，基本上玩者可以使用的機械人只有8隻，不同的機體均有着不同的性能，所以可以説沒有一部機體是「必勝」的。遊戲之中玩者要應付的版面總共有10個，而其中有2版是打中BOSS的，當然，第10版便是打最後BOSS，然而，由於遊戲之中每版也有着不同的地型，所以所持的機體未必能夠完全適應，這時便要靠玩者的技術了。













銀河英雄傳說

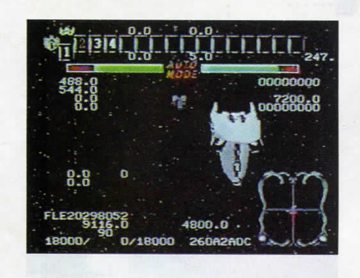
銀河英雄伝説

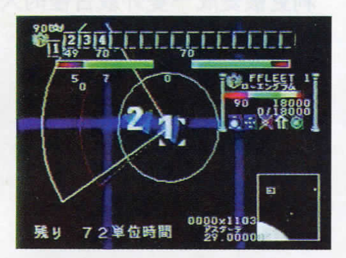
機種：SEGA SATURN
製造商：德間書店
發售日期：11月29日
售價：5800日圓
遊戲種類：SLG

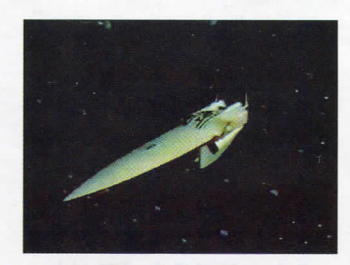
遊戲簡介

一看到《銀河英雄傳說》這個名字，大家一定會想起一幕幕在廣大宇宙之中進行的戰役，還有便是故事之中，那些充滿特色的人物們，這些切一切也是《銀河英雄傳說》給大家的記憶，不過，以家庭遊戲的家而言，上一次見到《銀河英雄傳說》這個名字便是在「超任」之中，可惜那個版本實在令玩家們非失望，放心吧！這次的SATURN版一定會令各位有意外的驚喜。

這次在《銀河英雄傳說》的遊戲之中，一如以往的其他版本，玩者首先要選擇自己是「帝國軍」又或是「同盟軍」，不過不論玩者選擇哪一方，也要面對同樣的情況，便是要決定用其麼戰略來將對方打倒。而在一隊艦隊之中，主帥便是決定全體戰鬥能力的關鍵，不過，在每位主帥身邊的三位參謀也是非常重要的，而且選用的參謀亦直接和能力有影響，因此在選擇時要特別小心。以上一切再加上3D的戰術運用和壯大的戰鬥場面，相信這《銀河英雄傳說》將會是SATURN在96年尾的重點SLG遊戲之一。



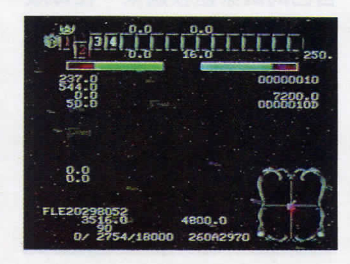












戰國 BLADE



機種：SEGA SATURN
製造商：ATLUS
發售日期：11月29日
售價：6800日圓
遊戲種類：STG

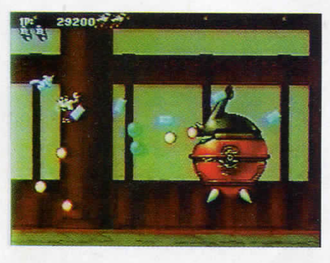
遊戲簡介

這戲遊可以說是早陣子在遊戲中心之中較為受注目的射擊遊戲，所以被移植到家用機之中可以說是意料中的事情。《戰國BLADE》之中玩者可以選擇的人物和街機版本的一樣是5人再加上一隻穩藏人物，所以亦即是說是6人了，不過，似乎玩的人也對那巫女情有獨鍾，所以其他的人物便有被忽略的情況出現。遊戲之中的各人物均有多種的攻擊方法，除了一般的攻擊之外，亦可以作「貯彈」攻擊，再加上各人不同的「大彈」，使遊戲的可觀性大增。

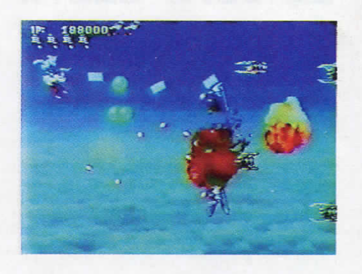
遊戲特色

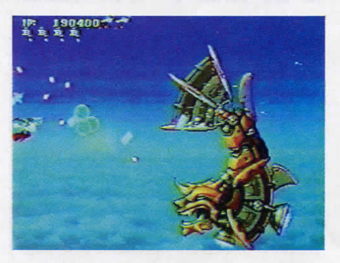
《戰國BLADE》這遊戲好像其他「彩京」推出的射擊遊戲一樣，是有「二週目」的出現，而玩者在一週目時可以看到ENDING，而在之後便會進入「二週目」，在二週目之中，敵人的實力是比一週目厲害百倍，而且在「滿天彈」的情況之下，玩者可以說是「九死一生」。除了「二週目的惡夢」之外，這遊戲的另一個特點便是人物的判定，如果有玩過街機的話，便會領略到人物的判定只是在身體的中心部份的一個小方格，所以，玩者不妨嘗試一下利用自己的「身體」來和敵人對抗。其實SATURN版的《戰國BLADE》可以說是和街機版完全一樣的，所以，相信大家會對這遊戲有一定的信心吧！

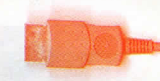












機動戰士 GUNDAM 外傳 II——蒼藍的繼承者



機種：SEGA SATURN
製造商：BANDAI
發售日期：96年11月發售預定
售價：4800日圓
遊戲種類：STG

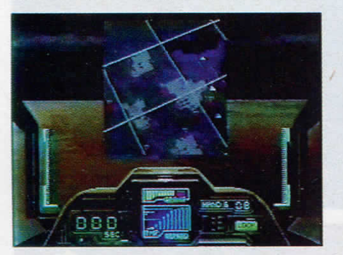
遊戲簡介

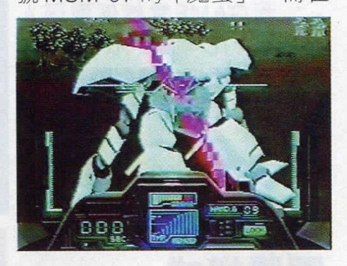
《蒼藍的繼承者》是機戰士外傳的第二集，故事是緊接着第一集的末段，當玩者完成第五話之後，戰事便暫告一段落，不過，第一集的成功便是一個新危機的開始，當在這戰之中得到非常高評價的「戰慄之藍」便被運回基地，不過，運輸機竟然在回航途中失事，被逼降在一片荒野之上，然而這次是否真是一次意外呢？而這失事的運輸機使聯邦連和自護軍再起爭端，兩者所爭的不是那部微不足道的運輸機，而是在機上的那部機動戰事「戰慄之藍」。故事便是圍繞着這點開始，那麼，到底到了最後誰人會得到這「戰慄之藍」呢？

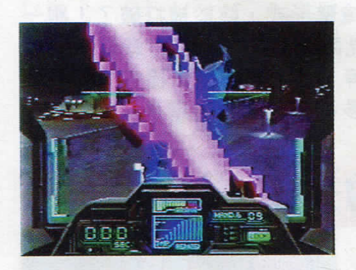
遊戲特色

基本上這《機動戰士GUNDAM外傳II——蒼藍的繼承者》的操作法是和第一集的完全一樣，所以有玩開的人應可以完全適應的，而在戰場方面，玩者要面對的將會是非常全面的戰場，不論是白天、黑夜的背景也會遇上，當然和上一集一樣，遇上黑夜時，視線是會受到非常大的影響的；除了「黑和白」之外，在不同的地和戰鬥地點之上也要非常小心。當然，在新一集之中一定會有新的MS出現，這次出現的新敵人是編號MSM-07的「魔蟹」。而在《機動戰士GUNDAM外傳II——蒼藍的繼承者》之中最大的改動便是這是對應「TWIN STICK」的（VIRTUAL ON專用控制器），所以在控上會給玩者全新的感覺。











VIRTUA COP 2

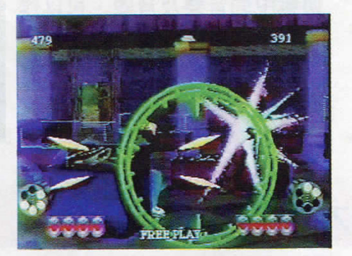


機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
發售日期：11月22日
售價：5800日圓
遊戲種類：STG

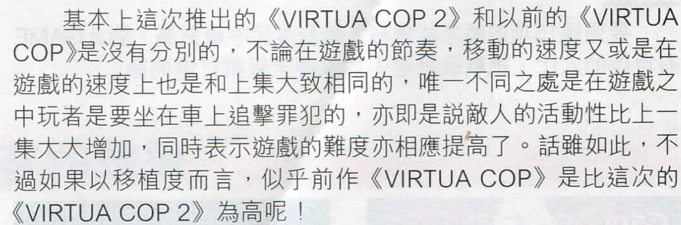
遊戲概要

《VIRTUA COP 2》可以說是在96年尾最受注目的遊戲之一，因為《VIRTUA COP》的成功，使這《VIRTUA COP 2》成為了玩家們注意的對像，如果有玩過街機版的玩者在玩這SATURN版時可能會比較失望，因為這《VIRTUA COP 2》的質素是比預期中的稍為失色，而最明顯的便是一些小處之上，由於在街機版之中有不少的物體均可以「打動」的，而這些在SATURN之中是非常難處理的，故此如果玩者是完美追求者的話，一定會非常失望。





《VC 2》與《VC 1》的差異



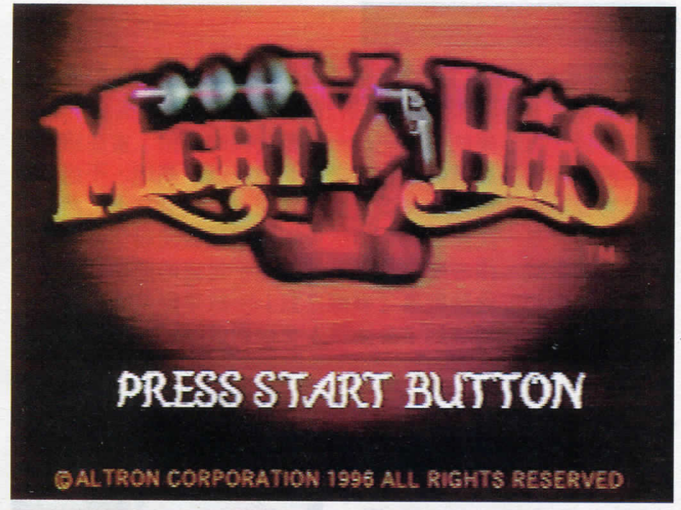
基本上這次推出的《VIRTUA COP 2》和以前的《VIRTUA COP》是沒有分別的，不論在遊戲的節奏，移動的速度又或是在遊戲的速度上也是和上集大致相同的，唯一不同之處是在遊戲之中玩者是要坐在車上追擊罪犯的，亦即是說敵人的活動性比上一集大大增加，同時表示遊戲的難度亦相應提高了。話雖如此，不過如果以移植度而言，似乎前作《VIRTUA COP》是比這次的《VIRTUA COP 2》為高呢！











MIGHTY HITS

文：富豪鬼



這是什麼槍擊GAME？

一直以來好多人對槍擊GAME的概念係：「畫面一見敵人就射，而且係打打殺殺。」，好似《VIRTUA COP》及《TIME CRISIS》那類，但這種固有的槍擊形式，終於被打破了！跟一般槍擊GAME唔同，不單是一見敵人就射，冇打打殺殺，好益智，主要考你記憶力、判斷力等，加上超過二十種各式種各樣的遊戲，集於一身，令人玩得多都唔覺悶，這就是《MIGHTY HITS》了！

3種不同的遊戲程度

主要分為3個級數，由初級至上級，由於各個級別的遊戲數量，遊戲規則及難易度都唔同，所以一定適合所有人。



初級

共要玩6項遊戲，由於每個遊戲都是比較易玩，所以適合初初玩這個遊戲的人仕。

中級

共有9個遊戲，難度比初級高少少，如果覺得初級程度太易，試試這級，若打爆中級或以上，是可以睇到Ending動畫。

上級

要通過15項遊戲才能爆機，難易度比中級更高，對此GAME有自信的人仕，挑戰這級吧！如果連上級都打爆的話………

充實的模式

對戰模式

玩GAME當然係兩個人一齊玩，比一個人玩開心好多啦！如果用光線槍對戰普通手制，對戰結果會唔會係一面倒呢？



團體模式

由兩個人開始，最高8個人參加，每次由兩個人以淘汰方式輪流比賽，最後剩下來的一個，當然就是贏家啦！



OPTION模式

在這模式內，可以試聽遊戲中的音樂及音效，可以作光線槍的準確調整，亦記錄了各級別的排行榜，睇睇你有冇榜上有名？



遊戲的基本流程圖



◆選擇難易度後，就要選擇玩那種遊戲



◆每次玩遊戲之前都有遊戲說明



◆遊戲過後，會有得分、命中率等表示，若不合格會扣一個生命

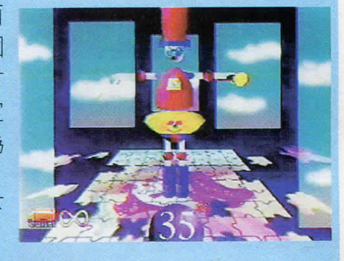


◆若通過全部遊戲，會有5項個別及綜合評分

以下的遊戲，你能全部打爆嗎？

《MIGHTY HITS》內的每個遊戲，都是顏色鮮艷，角式趣緻得意，所以連女仔都鍾意，而每個遊戲的玩法都很獨特，就算有百步穿揚的槍法，都未必能全部順利通過，因為還要考驗你的集中力、記憶力、判斷力、連射力等。究竟有幾特別？現在向大家逐一介紹：

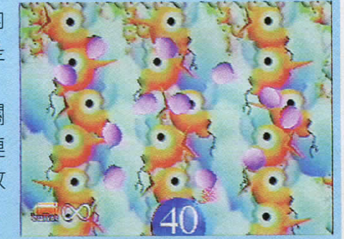
各種各樣的古怪角式由上面跌下來，而每種角式都藏有一個多餘的部份，要將個多餘部份射出，令到角式完整，但要在限定時間內，完成規定數量以上先為合格，要注意若射錯其他部份，要將全部射哂至會跌下一個下來。



每個箱初初沒什麼，但突然小丑會由個箱裏面彈出來，遊戲規則是在限定時間內，見小丑彈出就射，射得多越好，射中小丑的數目，要比規定數量為多，要記住，係要射小丑個頭，射個彈簧係冇分㗎！



在限定時間內，要將畫面內所有的蛋全部射哂，不過雞蛋是會不斷分裂，以倍數形式增加，如果是開槍開得慢，就很難過關了，所以最好的方法是不斷以連發方式狂射，一隻蛋都唔好放過！



唔好見到玻璃樽就以為是打橫狂掃，其實這個遊戲是要在樽蓋落地前，射中彈出樽蓋的玻璃樽，而子彈只得一粒，唔好手震震而射失。



火車穿過山窿（隆隆隆……），基本上是將火車上的貨箱射中，唔係射得越多越好，規則是藍色的貨箱是正1分，而紅色的貨箱是負2分，所以射錯紅色的貨箱是扣2分，唔好亂射呀！



星星是不停地左右飛出來，好似發射導彈一樣，遊戲方法好簡單，見到星星出現就射，在限定時間之內，有幾多就射幾多，數量要比規定的為多，睇睇射完之後會唔會滿天星星？（眼花）



一片片卡由上至下，好像落葉般飄下來，而初、中級與上級的遊戲規則是不同的，在初、中級，只要射中被指定的卡就得一分，射錯其他扣一分；而上級，是將被射中卡的數字加起來，要等於規定的數字，唔單只要眼界準，心算亦要準。



四隻紅色兔仔，其中一隻是藍色的，你的任務是找藍色兔仔出來，但不是容易的，因為首先那隻藍色兔會變為紅色，然後四隻兔仔會左右交叉走位，不斷越走越快，最後停下來，要射中藍色的至贏，不過唔好射歪，因為只得一粒子彈。



好似馬戲班的小丑在表演雜技，小丑會將波拋來拋去，而每射一次波，個波的顏色會轉一次，遊戲規則是，將小丑手上的波，射至全部一樣是被指定的顏色，但若射錯指定顏色的波，那個波的顏色是會由頭開始，救命呀！



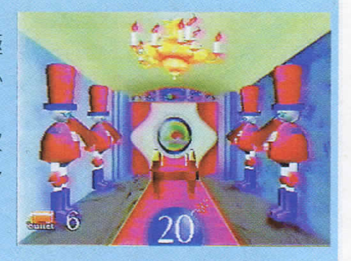
好似跳降落傘一樣，要降落在指定地點，不過今次要降落在木伐上，開槍時間是過關的關鍵，若將氣球一早射哂，會早到，不能順利降落，若遲射，結果一樣，而且還要顧及左右的平衡，若偏左射左面氣球，偏右射右面，好考判斷力！



最初電腦會以搖鐘演奏一段音樂出來，要好好記住搖鐘的先後次序，跟住，要將先前搖鐘的先後次序正確地射出來，演奏出來的音樂要與電腦演奏的相同。如果有音樂細胞，梗係比較着數啦！



最基本的練靶型式，「終極標靶」！以6粒子彈射靶，紅心最高分，不過每射中紅心一次，標靶就會向後移一次，所以一次會比一次難，當然都係越射得多紅心越好啦！



這關的魚好生猛，每條都由海裏跳出來，遊戲方法好簡單，得四個字「見魚就射」，當然，在限定時間內，射中魚的數量要多過規定的數。試試會唔會射到水魚？



開槍射出來的唔係子彈，係波波，遊戲規則是將波波射進不停轉圈的玩具老鼠身上，細隻的老鼠最多分，合計的分數當然要比限定的為多，筆者有些少心得提供，是射死一邊，唔好射中間，這樣會令命中率高少少。



唔係企鵝推冰，係要救被冰困住的企鵝，要注意，每一粒冰都要射哂，剩一粒都唔合格，最佳方法，當然是以AK47速度連射，好爽呀！



其本上這是一個砌圖遊戲，在限定時間內，盡量砌啱，而砌圖內的任何一格都可以移動的，每一格的移動方向會根據子彈射中方格的位置而改變，所以想方格向上移，就射方格上方，想向右移就射右方。



這一關屬BOUNS STAGE，唔會有難度，只要由十隻牌之中揀一張就OK，而有些牌是有特別的獎勵，但有些是什麼都冇，睇睇有冇幸運之神幫忙？



三個舵錶以不同速度搖來搖去，你要用1發子彈將三個舵錶一齊射中，最主要是考你的判斷力及集中力，唔好見到舵錶搖吓搖吓之後被催眠呀！



在限定時間內，將這張通輯令全部射下來，記住，通輯犯的樣子部份要一片不漏的，因為是冇子彈限制，所以用機關槍連射法是最好的。點解要射這張通輯令呢？唔通當玩家係通輯犯？



睇畫面以為同向日葵花有關，其實冇！只是有蜜蜂，隱藏在花或葉後面，遊戲規則是射蜜蜂，數量要比限定的數為多，要注意，蜜蜂的飛行速度是很快而不規則的，想對準至射，好……難中！



在這關，相架會順序一塊一塊跌下來，遊戲規則是射中普通相架有一分，射錯紅色相架扣一分，當然分數一定要高過規定的，要注意，相架是由前至後跌，所以越後的相架是越細，越難分辨顏色的。



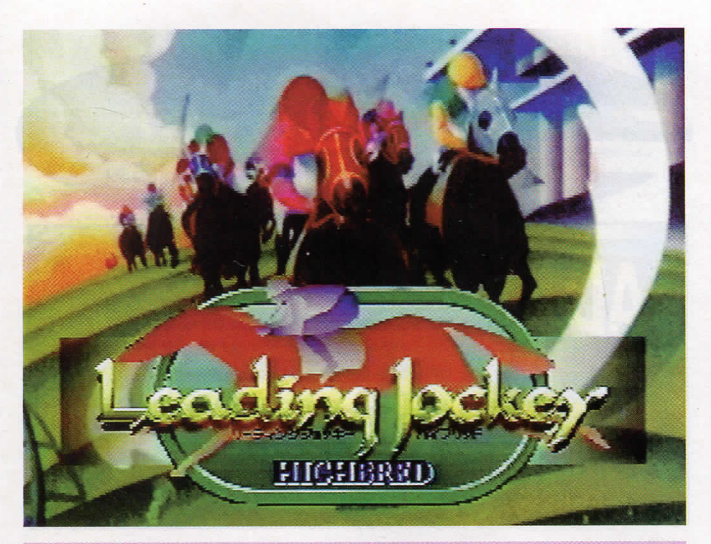
有冇試過喺屋企搵物件？這個遊戲就是根據這個原理而產生，首先電腦會顯示一樣物件，跟住就要你在畫面內搵那物件出來，之後又會轉另一個畫面，要你再搵出來，記住只得一粒子彈，若搵到，射唔到，都冇用。



這是最後一關，規則是在限定時間內，要將花球射爆為止，用M16連射方式最好，被射爆的花球會出現祝賀詞句，好關心呀！







LEADING JOCKEY HIGHBRED

TEXT：臨泰萊

集戰略與動作一身的競馬遊戲



製造商：HERVEST ONE
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS

遊戲簡介

《前領騎師HIGHBRED》這隻PS賽馬遊戲，是以同廠在超任上曾經推出的兩集為藍本，再加上新增元素及利用對戰線的2人對戰模式，令它的遊戲性更為完整，和近期的《GALLOP RACER》可算是互相輝映。

究竟點玩？同上集又有乜唔同？

遊戲一開始，玩者便需要從種牡馬與牝馬各十數匹當中，各選其一來進行配種，當然不能進行近親交配，至於應該如何去選擇父馬、母馬，這視乎玩者希望這匹馬是長途馬（1800米以上）抑或是短途馬（1000米~1600米）。馬匹的腳力（速度）及體力等能力值究竟是遺傳自父馬或是母馬固然是個謎，而早熟、健康或脾性穩定與否玩者當然也不會知道，因此便要冒着製造垃圾馬的機率去生產仔馬。

當幼馬出世後，玩者便可替牠安排符合其距離適性、而又在本獎金條件之內的賽事，

報名參賽後便會出現這一場賽事的預測，接着玩者可選擇「追切」一項來對馬匹作最後調教，合共有草地和沙地的單跳、拍跳4款，每款的效果也是不同，這時如果發現它的狀態有異樣便最好棄權，以免在陣上受傷。取勝後由於本獎金的增加而提升了參賽資格，只要不斷作賽直至勝出OP賽（公開賽）後就有參戰級制賽（G I、G II、G III）的資格。

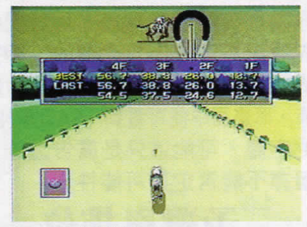


■選擇種牡馬和繁殖牝馬

■神馬誕生



■調教（操練）畫面

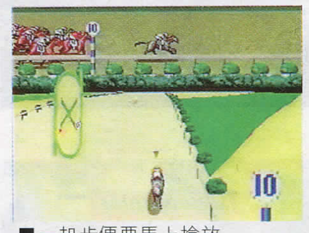


■4化郎試走

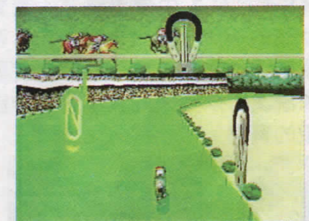
點樣先贏到馬？

要在賽事中取得良好成績，有充足準備和適當戰略是成功的一半。先說狀態方面，玩者不能替牠安排經常出賽，原因是這樣會令牠的狀態無法到達頂峰，最好每場比賽相隔一個月以上，而如果牠的狀態稍為下降就要再進行操練，直到狀態回升才再上征途。選擇賽事方面，別強行參戰對手實力超高的G I或G II，最好以OP或G III作基礎，事關自己馬匹與對手實力的差距較小，要取勝亦非難事。

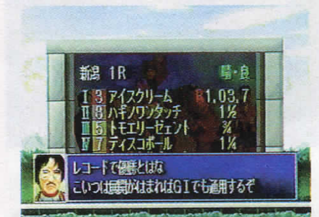
至於最重要的一點——賽事實戰方面，抽到內欄固然是好（不過相當講究運氣），而最需要留意的是開閘的一瞬間，如果不幸漏閘便輸了九成，因此在開閘前就要狂按○打鞭搶放，一放出拋離對手有4、5個馬位便可改×順放推騎，只要體力與狀態能應付全程便可穩操勝卷。



■一起步便要馬上搶放



■看，到終點也能領前兩個馬位



■破了班際紀錄唷！



■「雪糕」出現在報紙頭版

2人同時對戰模式

相比起超任版，《前領騎師HIGHBRED》除了可對應對戰線作2人對戰外，在上兩集大受歡迎的同畫面對戰模式當然也收錄在遊戲內。今次玩者可在平常遊戲過程中，將馬匹的資料抄到記憶卡上，然後在對戰時取出來使用，代替了以前那種麻煩的輸入密碼方法；而在這個對戰模式中玩者可以選擇1200米、1600米、2000米、2400米和3200米五款不同的賽程，適合各種不同距離適性的馬匹。



■2人對戰模式排位



■比賽進行畫面





自《地通拿》、《世嘉拉你槍斃》及《RAVE RACER》後，於街機市場中賽車遊戲似乎沉寂了好一陣子，之後出現的「變種賽車遊戲」如《AQUA JET》及《人力飛行》等亦只是一瞬即逝，未能獨領風騷。故此，正如咱們的福田君所說一樣，是時間推出有水準的賽車遊戲來「沖喜」一吓了，而新近推出的《SIDE BY SIDE》及《WINDING HEAT》亦起了相當的刺激作用，而老大哥SEGA亦宣布將於年尾出手，以《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》（S.T.C.C.）逐鹿。

未出先回本

於真實賽車中，贊助商可說對整個運動有着舉足輕重的位置，因為欠缺了他們的出現便隨時可導致因資金不足而出現車隊無法參賽，甚至連大賽也無法舉行，故即使是立了例也依舊看到沒有牌子名字的「飛天煙盒」在賽道上跑來跑去。而於《S.T.C.C.》中便出現了大量贊助商的招牌，故《S.T.C.C.》可說在正式推前已應可回本，相對來說便可以更大的資本來提升遊戲的質素。







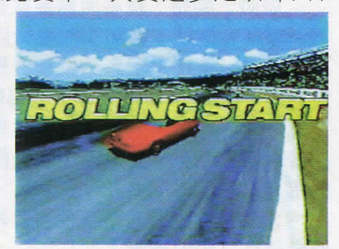
對戰機能

對戰機能可說已是賽車遊戲的靈魂，因為難度即使如何提高也總會被玩家們攻破，到時遊戲便沒有了存在價值。但對戰功能的存在便出現了起死回生的功效，因為對手們是人，故沒次比賽也會遇上不同風格及水準的對手，相對耐玩性也大大提高，而《S.T.C.C.》便可同時8人對戰，相信場面一定十分壯觀。



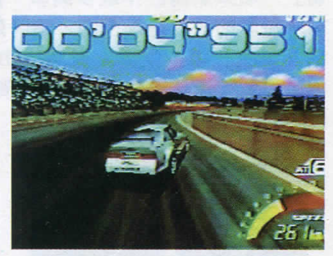
ROLLING START

於真實的TOURING CAR比賽中，其實起步是以「PIT START」進行的，即所有賽車以排位次序開着引擎停在起步區，當綠燈亮起便開始比賽。但於《S.T.C.C.》中便像《地通拿》般以「ROLLING START」開始，少了「起步技術」這項比試可說是遊戲美中不足之處。



兩種視點

由於賽車遊戲早已與體感不多不少地掛上，故為照顧不同玩家的習慣，不同的視點便起了調和的作用，好令不同操作習慣的玩家也乖乖進貢。不過在視點種類上其實來來去去也離不開「車後」及「車廂」，其餘的多是兩者間的距離調教罷了，而且使用率亦集中於此，故《S.T.C.C.》中便乾脆只有這兩個視點。



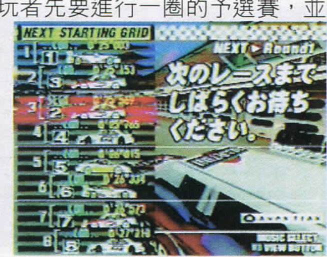
將推出SATURN版

可能，你會說SEGA的遊戲當然會移植至SATURN，亦可能你會問筆者官方公布前為何會如此肯定會推出SATURN版。其實原因是在選定賽車後，玩者便要先登記名字才進入比賽的，即完成遊戲後會自動登記玩者的紀錄。而畫面中便可看到「SATURN」的字體，可能這只是廣告之一，但亦不能否定其可能性。



予選與排位

於遊戲的流程上，在開始時玩者先要進行一圈的予選賽，並以時間成績來決定第一戰的排位。而與其他賽車遊戲不同的是賽道中是沒有CHECK PIONT的，玩者需於限定時間中完成賽事，至於玩者如能於限定時間完成及取得一定成績便會以前一戰的名次來決定下一戰的排位。



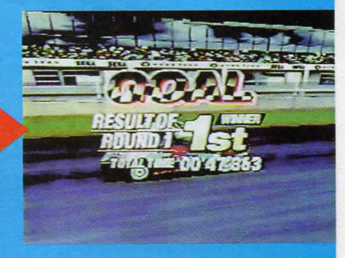
三戰定江山

於遊戲中是有三條不同的賽道順序攻略的，勝出便可進軍下一戰，至於第一條及第二條是正式的賽道，分別是一般賽道及挺長版本，而第三條則是由街道組成的街道戰。

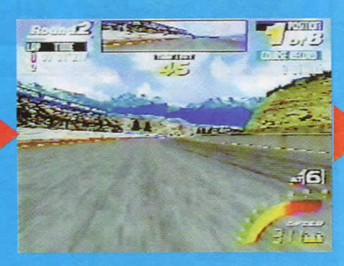




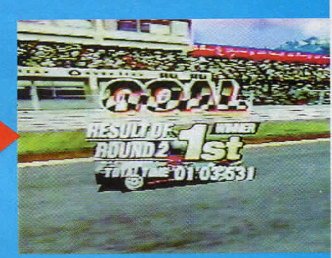








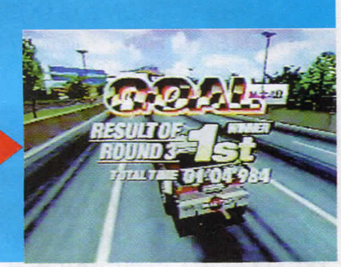












四台辣車

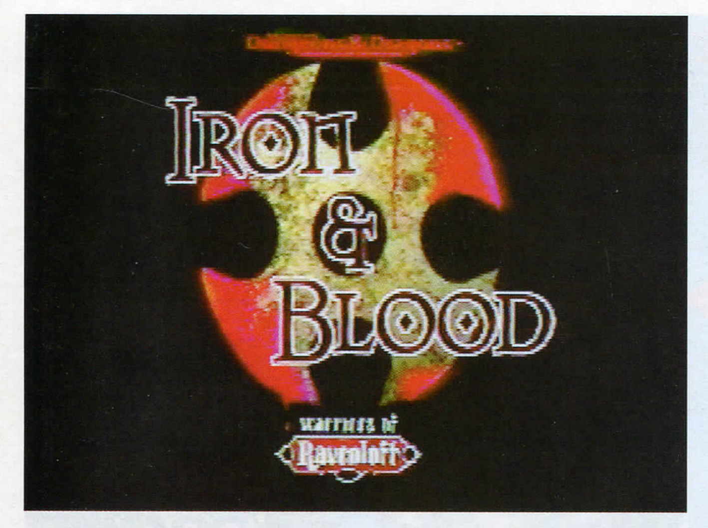
遊戲中是共有四台賽車供玩者選擇的，而且全部也是真實存在的型號，相信此賣點定可令玩者們投入度大增。至於型號方面分別便是AMG MERCEDES C-CLASS、ALFA ROMER 155V6TI、OPEL CALIBRA V6及TOYOTA SUPRA。



賽後成績

當順利進軍第三戰及勝出後，玩者便可說已完全征服了此遊戲，同時於顯示第三戰的成績後便會出現玩者的總成績，機體會自動記錄了玩者的名字、成績、排行名次及使用車輛。當然，下一步便是進軍對人戰。





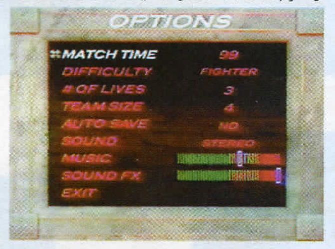
格鬥AD&D



相信有玩開傳統RPG的讀者們對《ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS》（AD&D）絕不會陌生吧，至於《IRON & BLOOD》便是一隻以《AD&D》人物作主角的格鬥遊戲，而且遊戲中的人物除立體化外更保持了原本的特色，故閣下如同時是RPG及格鬥迷，那麼此作便是不二之選。此外，從資料上亦得知《IRON & BLOOD》將於96年11及12月分別推出電腦版及SATURN版，而於97年春天更會推出M2版（當然，這可關乎到M2自己出唔出到！），看來此作可是信心之作哩。

不可小看的配置

正如其他格鬥遊戲般，《IRON & BLOOD》的OPTION亦可作出難度、時間等不同的調教，不過當中最重要的便是可於「TEAM SIZE」中決定隊伍中共有多少名成員，而玩者最多可選至8名。不過此調教可只適用於「CAMPAIGN」模式中，於其他模式均只可選用一名人物。



CAMPAIGN MODE

於CAMPAIGN模式中，玩者便可選用數名人物出戰，不過在限制上便只可選用「光明」或「黑暗」任何一方。操作方面，與其他模式一樣R1及R2是翻滾，L1及L2分別是上段擋格及下段擋格。至於在勝負上，玩者是必需真真正正打敗對手才算勝出的，即是即使在時間上勝出也不算，而在對手全滅後便可看到爆機畫面。



四個大佬咁多？

係呀，於正式模式「HEAD TO HEAD」中，當玩者全完打敗對方後便會順序出現數名首領，而頭三名雖然已十分惡打，但均只可說是中首領，當打到吸血殭屍時便表示玩者已差不多爆機，因為這吸血殭屍便是最後首領。以格鬥遊戲來説，有四名首領這麼多可說是一個異數。



TORGO (DWRAF)

上段連續技	↑＋○○
中段連續技	○○＋△
下段連續技	↓＋○
Head Butt Charge	→→＋△
Dwarven Thrower Hammer	↑↗→↘↓＋△



LUTHOR (PALADIN)

上段連續技	↑＋○×
中段連續技	○○○
下段連續技	↓＋○○
Holy Avenger Attack	→＋△
One Armed Throw	→＋□＋×
Impale Attack	→→＋△



ERLAND (ARCHER)

上段連續技	↑＋○□□
中段連續技	○→＋○
下段連續技	↓＋○↓＋△
Tornado Slash	→↘↓↙←＋○
Flame Arrow	△＋○□＋×

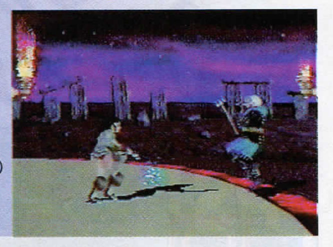


DARIUS (GLADIATER)

上段連續技	↑＋○△×
中段連續技	○△×
下段連續技	↓＋○○○
Long Strike	○＋△×
Spinning Slash Jump	↑↗→↘↓＋△

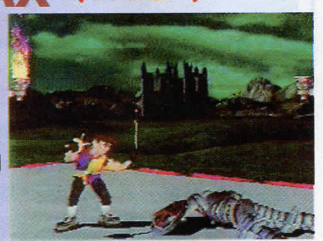


XENOBIA (WARRIOR)



- 上段連續技 ↑+○□
- 中段連續技 ○→+□
- 下段連續技 ↓+○△
- Impale →→+△
- Double Jump Kick ↑+△+○
- Forward Dive/Dodge →→+×

IGNATIUS MAX (THIEF)



- 上段連續技 ↑+○△
- 中段連續技 ○□□
- 下段連續技 ↓+○□
- Dagger Throw →↗↑↖←+△
- Quick Spin Attack →↘↓↙←+□
- Dagger Leap ↑+□+×

SHINESTA (PRINCESS)



- 上段連續技 ↑+○□+×
- 中段連續技 ○○+△
- 下段連續技 ↓+○×
- 6 Blow Combination →→+△→+△
- Pole Vault Attack ↑+○+△
- Groin Shot (只對男性角色有效) ↑↗→↘↓+○
- Strike Behind Back □+×

RED CLOUD (SHAMAN)



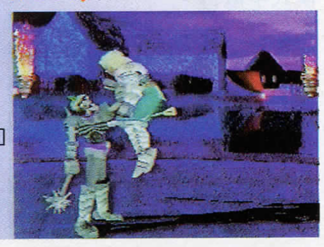
- 上段連續技 ↑+○↑+○↑+○
- 中段連續技 ○○○
- 下段連續技 ↓+○↓+○↓+○
- Earthqauke △+○△+○
- Teleport □+×□+×

URGO (MONSTER)



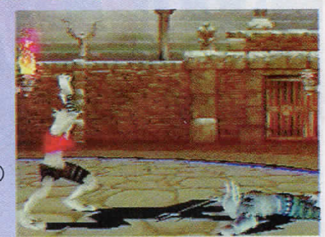
- 上段連續技 ↑+○△
- 中段連續技 ○△△
- 下段連續技 ↓+○□+×□+×
- Breathe Fire →+△+○
- Leap Knockdown ↑+□+×↑+□+×
- Fire Claws →+□+×

ARDRUS (WARRIOR)



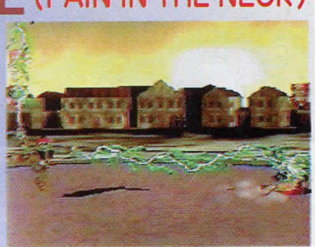
- 上段連續技 ↑+○↑+×
- 中段連續技 ○××
- 下段連續技 ↓+○○○
- Life Drain ↑↖←↙↓+□
- Bludgeon of Doom ↑+○+×
- Stone Fist →+△→+×

SASHA (WANDERER)



- 上段連續技 ↑+○××
- 中段連續技 ○××
- 下段連續技 ↓+○××
- Forward Dodge ↑+△+○
- Rending →+○→+○

NYM PYMPLEE (PAIN IN THE NECK)



- 上段連續技 ↑+○△
- 中段連續技 ○□□
- 下段連續技 ↓+○×
- Scare Attack ↑↗→↘↓↙←+×+□
- Lunatic Charge →+○→+○→+○
- Llghtning Rod ↑+□+×

BALTHAZAAR (HEADSMAN)



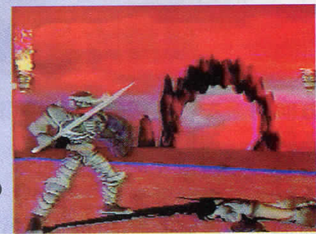
- 上段連續技 ↑+○××
- 中段連續技 ○□□
- 下段連續技 ↓+○○○
- Headsman's Chop ↑↗→↘↓+○
- Crushing Heel □+×□+×
- 360 Spin High Chop →+△→+△

KAURIK (WARLORD)



- 上段連續技 ↑+○△
- 中段連續技 ○×
- 下段連續技 ↓+○×
- Dervish Attack ↑↖←↙↓+△
- Magic Flail △+○△+○

BALOK (SEEKER OF SOULS)

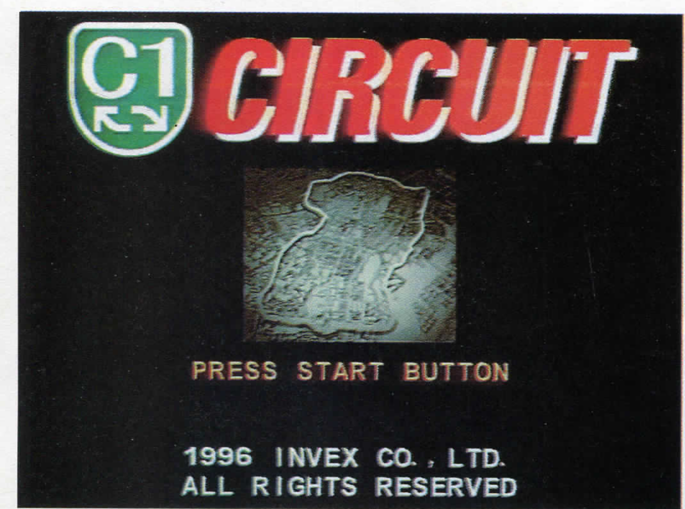


- 上段連續技 ↑+○△△
- 中段連續技 ○○+△
- 下段連續技 ↓+○□+×
- Vampiric Attack →+△+○→+□+×→+△+○
- Overbear →+○→+○

STELLEREX (WIZARD)



- 上段連續技 ↑+○○+△
- 中段連續技 ○○○
- 下段連續技 ↓+○○
- Cirleof Protection ↑+○+×
- Explosive Runes □+×△+○

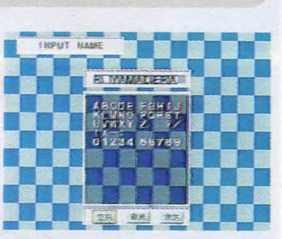


又一隻以日本首都高速環迴公路為名的RAC

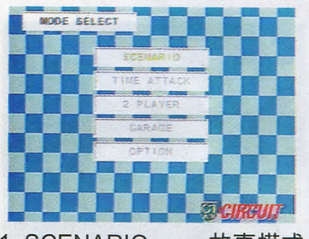


受到DRIFT KING首都高BATTLE的人氣影響，IVENX公司也不甘示弱，也推出了一隻以日本首都高速環迴公路在為比賽場地的賽車遊戲，希望能並駕齊名。現在就讓我們看看這隻遊戲有什麼獨特之處。

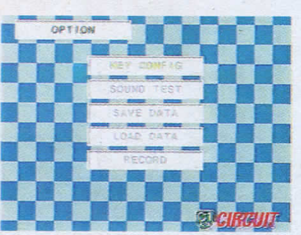
選擇項目



當玩者在標題畫面按START後，便會出現2個指令，分別為NEW及CONTINUE，NEW是由頭開始玩起，CONTINUE則是由玩者上次記錄的地方玩起。當玩者選NEW的時候，須要將自己的名字輸入，以便記錄在記憶卡中。之後便是選擇難度，玩者可後三種難度中選出一個。接著便是選擇比賽用的車，在起初，玩者可從4款車中選出1輛喜歡的來用，當然，起初的車，性能均是十分疲弱，但當玩者走畢賽程及擊到對手之後，可利用取得的分數來補強自己的戰車。選好戰車以後，便要選自動波還是手動波，接著是第4階段的選擇項目。



項目的效果就是

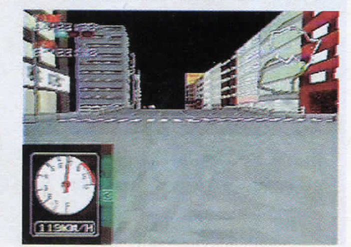


1. SCENARIO　故事模式
2. TIME ATTACK　挑戰時間模式
3, 2 PLAYER　二人通訊對戰
4. GARAGE　汽車部件店
5. OPTION　其他選項

操控方法(此為初期設定)

方向制　左轉右轉(上下制不用)
×制　加速
□制　剎車
△制　視點更變
L1制　排檔上昇(SHIFT UP)
R1制　排檔下降(SHIFT DOWN)





TIME ATTACK——挑戰時間模式

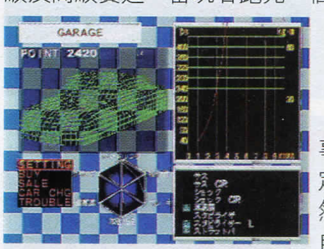


玩者可從3種不同的賽道中任擇一條，行駛時，除了自車外，便沒有其他的車。(編者按：如果你能在故事模式中爆機的話，在此模式中便會多出3條鏡子賽道。)

SCENARIO——故事模式

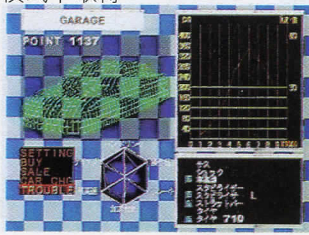


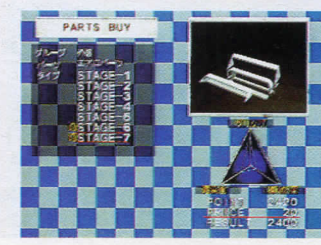
玩者要選擇另一架車與你作對手，你一定要跑勝它才可升上中級及高級賽道。當玩者跑完一個賽事，無論是輸是勝，也可以取得一定的分數(當然，勝出的話得分自然會較高)，用來購買部件來增強自車的性能。



GARAGE——汽車部件店

在此處，玩者除了可以買部件來增強自車的性能外，也可以轉換車種(即由2000cc以下級別的車轉換成2000cc級的車，或由2000cc級別的車轉換成2000cc以上級別的車)。汽車補強部件更多達40種之多，每件部件會消耗不同的分數，而分數就得在故事模式中取得。





各賽道的圖樣及登場車種

初級賽道

COURSE SELECT

UNDER 2000 CLASS
BESTTIME 04:56:16
BESTLAP 02:20:18

2000cc以下級別

2000cc級別

中級賽道

COURSE SELECT

2000 CLASS
BESTTIME 03:14:52
BESTLAP 01:35:14

2000cc以上級別

高級賽道

COURSE SELECT

OVER 2000 CLASS
BESTTIME 04:40:28
BESTLAP 02:16:08

不俗的OPENING畫面





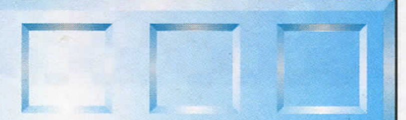
SPECTRAL TOWER 奇異之塔

文：天草四郎 時貞



製造商：IDEA FACTORY
發售日：5800 日圓
容量：CD-ROM





前言

最近《PLAY STATION》推出了一些 RPG GAME，但可能大多數人都會認為這些 GAME 都不屑一玩，但其實這一些 GAME都有着一定的「FANS」，舉一個十分好的例子，就如推出了不久的《王宮之秘寶 TENSION》，據筆者所知，《王宮》亦有不少的玩家去真真正正地玩，可能這一隻GAME真的能夠令人回味已往的《不思議之迷宮》。到了最近，《PLAY STATION》又推出了一隻類型差不多的遊戲，這一隻就是《SPECTRAL TOWER 奇異之塔》了。

遊戲性質

今次的主角亦是與《審判之塔》的遊戲目的差不多，主角要在迷宮內與怪物決一死戰，並且在迷宮之內找尋更多寶物來增強自己，去取得公認的稱號。

鍵的控制

△鍵	：觀看主角的能力值及使用、裝備、棄掉道具。
○鍵	：調查、談話。
L1 或 L2 鍵	：緊按後步行的話，步行的速度會大大增快。
R1 或 R2 鍵	：會使畫面中的主角 HP 視窗消失或出現。

遊戲玩法

一開始在把名字輸入後，會有一個數目字的輸入，電腦會跟據這一個輸入來決定你的角色屬於甚麼的職業，分別有：呆子、旅人、盜賊、遊牧民、商人、野人、自由戰士、僧侶、光魔法師、闇魔法師和秘寶獵人，而且不同的人物有着不同的數值差別。在主角選擇好了角色後，便可以在三個迷宮中選擇其中的一個去進軍（筆者按：一開始有十層、二十層、一百層），但有一點要絕對留意的，就是若主角一旦進入迷宮內，便很難逃出那一個塔，請各位多加留意！玩者最重要的目的是取得鎖匙後找一度緊鎖的門去到另一層，每層如是。有時當有一些「廁所」的話，就一定不可以錯過啊！因為這是會替你補能源的。另外，有一些一和他談話後，便會變成豬，在這時最好立即往下一層進發！戰鬥方面是以擲骰仔來決定能否攻擊，若點數越小，攻擊便越強，但請留意左方的骰仔顯視，有×的代表這一些點數不能攻擊，○的代表可以，★是代表一擊必殺，而且在戰鬥畫面之中有大部分的人都可以使用必殺技，不過使用必殺技是會減HP的；有一些寶箱是要靠主角的能力值才可以打開，還有些會向玩者攻擊；在武器的方面，亦是靠主角的能力值高低才可使用。在陷阱方面，有：移動方向相反陷阱、毒地板陷阱、混亂狀態（化成小人及控制不到人物的方向）、減運陷阱及減慢速度陷阱，在每一個陷阱都要十分小心，否則可能性命不保。OKAY！現在不若為大家作一個小小的圖片式介紹，希望各位能將所有迷宮攻破。



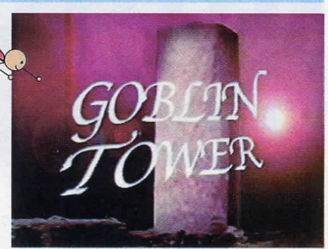
■一開始要選擇到那一個迷宮。



■在進入前，主角於酒吧內喝酒。



■在內裏有着強勁的怪獸。



■第一個塔 GOBLIN TOWER 。

■主角的能力值畫面。



■小心寶箱呀！



■取得鎖匙後，便需要找一度門。



■找到了門後，便可到達另一層。



■主角是可以斜線行走的。



■一定不可以小心敵人，不可輕敵。



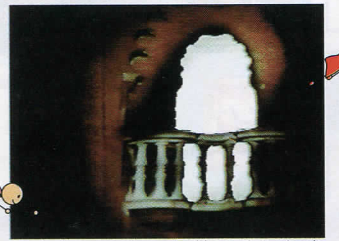
■陷阱是有一點麻煩，但只要小心行事，就不會有太大的傷害。



■行進這一個陷阱內，所控制的方法是剛剛相反的。



■通過了第一個塔了。



■之後一定有一個美麗的過版畫面。



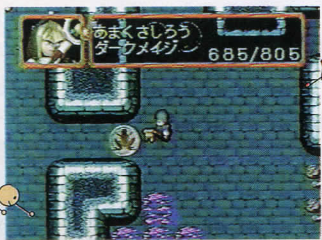
■進入第二個塔。



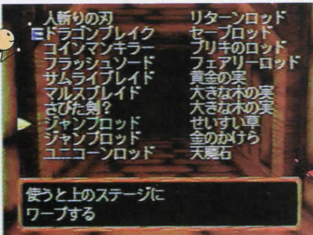
■名為 ROBBER TOWER 。



■在第二關內有着更多更難纏的陷阱。



■此ITEM是可以跳層的，許可的話最好留待一百層的塔才用吧！



■混亂後十分危險。



■這就是 GOBLIN TOWER 的 BOSS 。



■這個就是 ROBBER TOWER 的 BOSS 。



■過版了，此塔亦開始重見光明。



■第二個塔的過關。



■在準備進入第三個塔。



■主角是否懷疑能否突破一百層迷宮呢？



■第三個塔 QUEENROSE TOWER 。



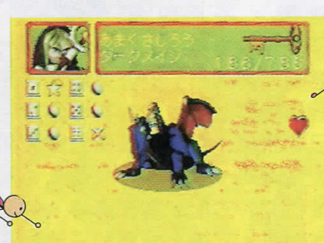
■這一隻呪術師擁有呪殺的絕招，小心敗陣。



■這隻就是木乃伊，攻擊力絕對不容忽視！



■能夠找到廁所的話，就可以使HP補滿了。



■這一條青龍可算是迷宮內最強勁的敵人了！



■ QUEENROSE TOWER 的 BOSS ，對牠時最好就是滿能源了。



■終於到了真正的目標——SPECTRAL TOWER，內裏一共有「一千層」呀！！！

亞娜姆之翼——往燒塵的天空——

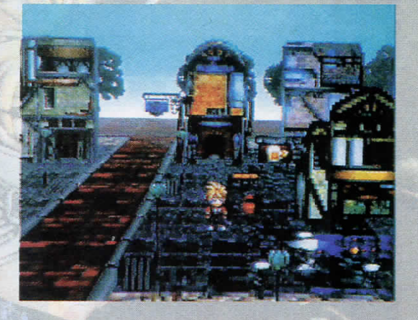


前言

今次這個「亞娜姆之翼」是前作「亞娜姆之牙」的續編，故事是前作故事的50000年後。當然，前作的人物也會登場。由於今次的故事與前作故事的時間差距太大，故此今次登場的人物及建築物均由古色古香的色彩變為具有歐洲工業革命的風味。還有遊戲內地圖版面及建築物也以多邊形方式表現。當玩者碰到在地圖上周圍移動的敵人時便會開始戰鬥場面。



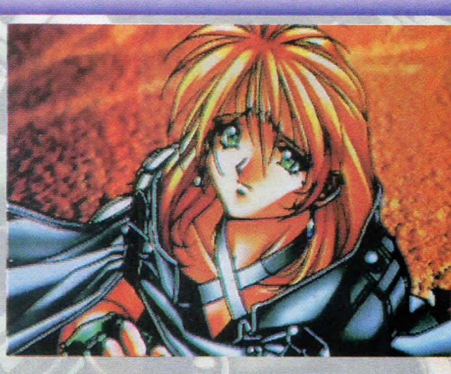




故事背景

猛烈的太陽。乾涸的大地。雖然知道是不可能的，但各人仍努力不懈地繼續尋找生命的食糧。放棄與絕望……。很久之前，被十二宗徒為「被再生的地方——亞娜姆」，根本不如十二宗徒般說得那麼好。被污染的空氣會將我們及他不太多的生命侵蝕。後來，偶然的抬起頭的他，目擊綠在遙遠的地方，被直線配置的單線上面移動。那就是「森林之牙」——不知何時及何人開始用這樣的名詞稱呼它。平常，那個「森林之要塞」絕對不會靜止不動，而且還會在亞娜姆的各地巡邏。後來去詢問一下那些農民，他們說自從那「綠色大塊頭」來之後，大地、水、生命等……都枯渴了。那個農民好像什麼事也沒有似的繼續工作。由現在追朔回50000年前。被稱為獸族的十二宗徒的戰爭到了尾聲，為了要再次淨化亞娜姆這個地方，於是太陽神MARIEEN便由睡夢中再次清醒。可是，愚蠢的人類為了要得到「輝晶石」而發動侵略及戰爭，當然，被侵略的地方又是死傷無數。在那段日子，沒有支持各人的生活基礎的「氣法」那種能力的人，便使用燃燒「輝晶石」的強大能量來代替。可是，「輝晶石」燃燒後的碎屑會釋放出致命的有毒氣體。人類雖然知道這些氣體會威脅自己的生命，可是「真彌公國」卻平價地利用這些作為生代武器，並企圖統一亞娜姆。於是，「燕儀大公」便急激地率領真彌公國進行武力去配，就在這時，各人均唐突地看到夜晚的星空掛著一大明月。之後，希望和平地生活的亞娜姆邊境居民，沒有一個人會想到他們即將卷入一場悲劇裡。……淨遊岩石盤地的某些地方始終被守衛著，除了十二人之神的子孫除外……。





戰鬥場而有很多的新系統

能夠參與戰鬥有4人。而玩者最多可持有9人，故此，共餘的5人不會參與第一軍的戰鬥，但他們會在第二軍中戰鬥。由於其於5人也不會袖手旁觀，在第一軍戰鬥的同時，他們會另找其他的敵人戰鬥。當戰鬥勝出後，二軍都會同時取得經驗值。還有，利用草藥及藥物「香華術」，承襲上集的「氣法」，敵人的「解體」或「必殺技」，為了要救助自己喜的人物而限便作出行動的「多管閒事模式」等…….有很多的功能。



「氣法」是什麼？「香華術」又是什麼？？

剛才戰鬥場面解說中的「氣法」及「香華術」，相信有大部份讀者不知道是什麼，現在就由本筆者向各位簡單地介紹一下，「氣法」就是使用人的「氣」在攻擊或治療之用。「香華術」就是利用草藥或藥物來作攻擊或治療之用，還有今次不是使用消費MP的方法，而且像使用道具的方式「擁有可使用次數」的次數制。最後要說明一點的是，這個香華術是可以以兩個道具結合為一個道具的性質來加強或改變其功用的。



更多美麗的視覺場面

今次這個作品亦會沿用上集的人物及作畫大師「木村明廣」先生，並聲稱這個遊戲的視覺場面會壓倒性地會比其他同類型遊戲美麗。還有，在故事的重要場面會使用動畫播放，當然也會起用一些出名的聲優來的配音。



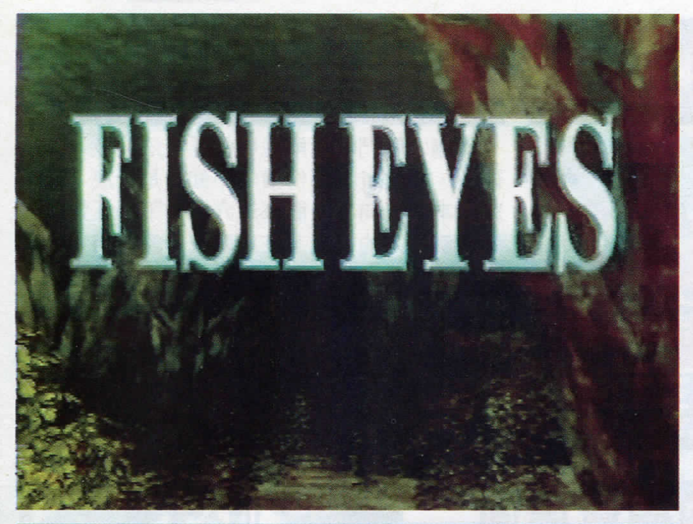
最主要的2位登場人物介紹

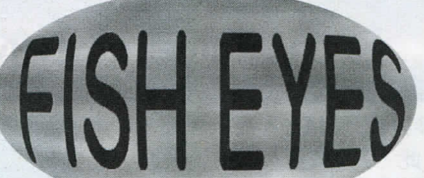
華凜 (女.13歲)

與主角一樣是孤兒。由於她有被母親遺棄的經驗，已令至她對什任何成年女性持有不信任感。她對於任何事也需要清楚地說出，是一個有少少沒耐性的人。她時常對於自己比矩洲海航高而感到自卑。

矩洲海舵 (男.14歲)

故事的主角。使用蒸氣加熱大劍作武器的孤兒。雖然擁有果斷的行動力，可惜的是一個方向白痴。並且由於介懷自己比華凜矮而感到自卑。







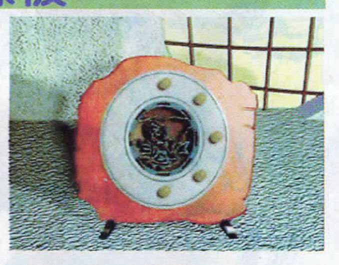
遊戲簡介

對不少人而言，釣魚似乎是一種比較困難的玩意，而且如果要出海的話更加是要一定的費用，所以，參與這種玩意的人實在不多，然而有了上個名叫《FISH EYES》的遊戲，大家便可以足不出戶，享受到真正的釣魚樂了。



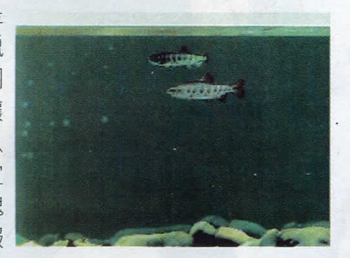
在《FISH EYES》這個遊戲之中，玩者是一個釣魚好手，所以，這個遊戲便是要玩者在不同的地方進行「釣魚」這種活動。不過，遊戲之中的魚是不易釣的，除了要注意地理環境之外，更加要留心所使用的魚桿和魚餌的配合。

珍珠板

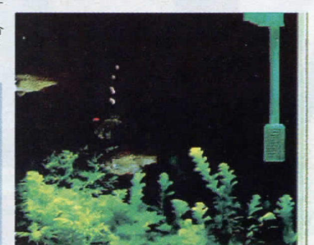


這塊珍珠板其實是玩者的遊戲進度證明，大家可有留意到在板之上是有數顆的珍珠，這些便是玩者過版之後的證明，每完成一個垂釣點，便會得到一顆珍珠，而在板之上是有八個孔的，亦即是表示這個遊戲是有八版的，一知大家有能力完成嗎？

養魚池



玩者在垂釣點釣到的魚不是用來吃的，玩者可以將這些「獵物」帶回自己的水族館之中飼養，不過，玩者不要以為可以讓牠們「自生自滅」，因為這些魚是真的要養，亦即是說玩者要定時的放飼料，否則魚兒便會「魂歸天國」。不過，養魚是有回報的，因為玩者可以看到自己一手釣回來的魚不斷的成長，這真會令玩者很有滿足感的。

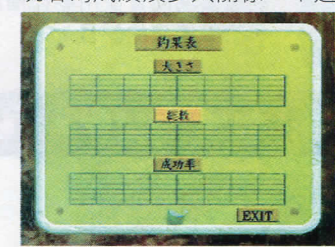


養魚基本操作：

L1	燈的開關
L2	開關氣泵
R1及R2	拍打魚缸
△○□	放出三種不同的飼料

成績板

剛才的「珍珠板」是玩者過版的證明，而這個「成績板」則是玩者在釣魚時得到的真正成績，例如是玩者釣到多少條魚；所釣到的魚的大細；以及玩者的釣魚「成功率」，這些資料雖然對玩者的成績沒多大關係，不過，玩者也可以此為目標而奪鬥。



大きさ

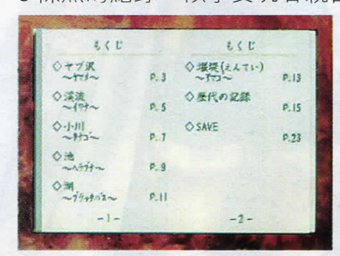
ブラックバス BEST5

1.	BD.	40.9cm
2.	BD.	35.9cm
3.	BD.	34.3cm
4.	BD.	33.7cm
5.	BD.	32.1cm

遊戲目錄

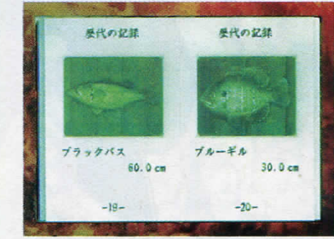
這「目錄」是進入遊戲的唯一途徑，玩者在這目錄的首頁可以看到可以前往的垂釣點，而且這裏更加是「遊戲目錄」之中的目錄，玩者在第2頁可以SAVE GAME，亦可以找到書之中的其他內容所在。

再看內　的頁數，玩者會看到每一個垂釣點的環境和所要釣[的魚的資料，而最要留意的是釣魚的「餌」，因為如果使用錯的餌便會毫無收獲。到了最後的黑白頁，玩者可以看到在這遊戲目錄之中記載着的釣魚紀錄，不過，有一頁是空白的，這便是第8條魚的紀錄，似乎要玩者親自寫上去了。











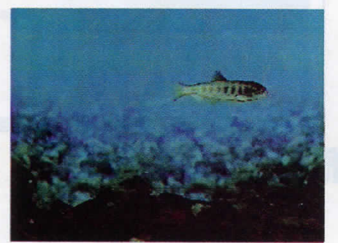
遊戲之中首六個垂釣目標介紹

No 1. 鱒魚

由於這是第一個垂釣點，所以這種鱒魚是不難釣到的，不過，這種警覺性不高的魚竟然有着非常的「耐力」，所以玩者是不可以大意的，尤其是當牠「發難」之時，玩者記着要按着「→」，否則魚絲便會被撕斷（失去魚鈎），而魚當然會逃脫。

在鱒魚上鈎之後，玩者切記不可以和牠鬥力，給牠盡情的游，當牠一減慢速度便收線，將牠拉到岸邊，不過，當中牠可能會再次發力，這時，玩者便要再放線，緊記：上水的一刻是最危險的。


■這時候記着要按「→」。

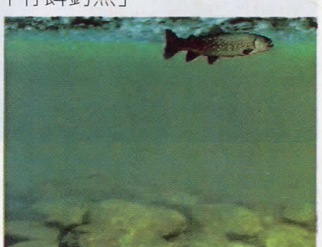

■當鱒魚一減速便可以收線。

No 2. 岩魚

釣岩魚的難度其實和先前的鱒魚差不多，不過，這種岩魚是比鱒魚較為麻煩一點的，因為岩魚是一種警覺性比較高的魚，所以玩者不可以像釣鱒魚般的容易手。首先，玩者在投絲之後，一定要有點兒耐性，不過，見到岩魚之後便不要作過多的動作，反而要靜其變，當岩魚開始吃餌時，不要收線，要等牠完全將餌放入口中才可以，否則便會驚動岩魚，這樣便會完全失敗。

而另一點要注意的是小心斷線，因為這次使用的是假餌，而只有數個假餌的玩者一定要小心「冇餌釣魚」。


■要讓岩魚將假餌完全放入口中才收線。


■這是最危險的時刻。

No 3. 鯽魚

鯽魚本身是一種貫於群體行動的魚類，而且這種鯽魚是非常僅慎的魚類，所以要釣到牠們是不易的。首先是要引鯽魚過來，要做到這點，玩者可以將魚絲上下上下的抽動，便會把鯽魚引過來；其次便是要有耐性，因為鯽魚是非常小心的魚類，不會一開始便吃下魚餌，通常牠們會試探一至兩次，認為是安全時才真正的乞下魚餌，所以玩者亦要看清形勢才收線。只要鯽魚上鈎，基本上牠已成為玩者的囊中之物。


■鯽魚的警戒性比岩魚更強。


■不過當牠乏力之時便會很易就範。

No 4. 鮒魚

鮒魚是一種非常厲害的魚類，厲害的不是牠的體型或是大量，而是其敏捷程度。在遊戲之中，要釣鮒魚是要利用一種「水溶性」的魚餌，所以是不可以作長時間戰鬥的。而且釣鮒魚是不可以「等上釣」的，因為玩者要一直意着水面的情況，當見到浮標一下沉便要按「○」掣，這樣畫面便會轉為湖底，玩者要注意餌的溶解程度，而且要記着，一定要在鮒魚的口完全含着魚鈎才收線，否則魚便會逃走，而另一方面，進入湖底後，切勿拉動魚絲，否則鮒魚亦會逃走。

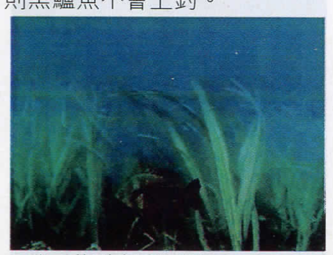

■當浮標一下沉便要立刻按「○」掣。


■要待鮒魚完全用口含着魚鈎才收線。

No 5. 黑鱸魚

黑鱸魚是在1925年由北美洲傳入日本的，要釣這種魚是要用生餌的，而且在玩者手上的餌不是全部有效的，所以玩者要好好的選擇一下，這版和其他的有所不同，因為在這個湖中，玩者除了可以釣到黑鱸魚之外，更可以釣到一種叫「藍腮魚」的淡水魚。要釣黑鱸魚是不難的，但是黑鱸魚是玩者所有目標之中最巨大的，而且亦是最大力的，所以在釣時要有很好的耐性，玩者要有心理準備，要和這些黑鱸魚作長時間的搏鬥。另一點要注意的是於餌之後是要將餌拖動的，否則黑鱸魚不會上釣。


■這是主角黑鱸魚。

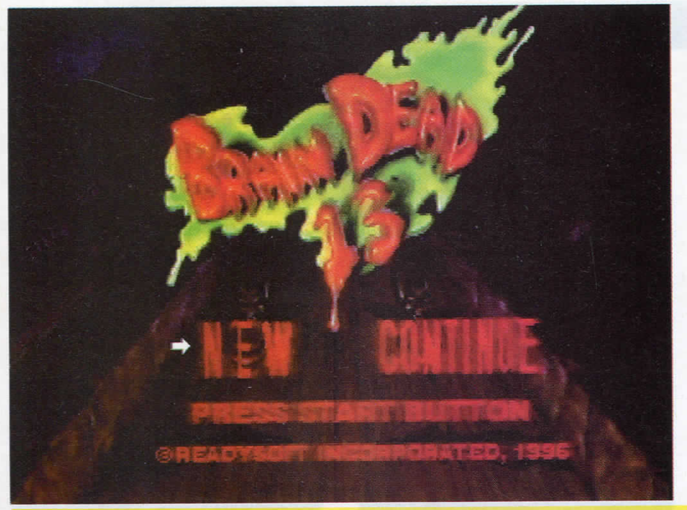

■亦可釣到這種藍腮魚。

No 6. AMAGO

AMAGO是一種喜歡有急速水流的地方，不過，並不代表這種AMAGO是很難釣的魚，而這種AMAGO亦不是一種移動非常快速的魚類，反而，這種AMAGO因為體型比較大，所以其力量亦是比較大的，這點是玩者要特別主意的。而另一方面，在這版之中，玩者使用的是假餌，而且和上一版一樣，不是全部有效，如果是一些有翼的便更加不利，記着，玩者要在看到標有反應時便要按「○」掣，這樣AMAGO便會咬着魚鈎。此外，AMAGO的掙扎是非常劇烈的，所以玩者要打醒十二分精神，適當利用○掣和→來牽制AMAGO。


■上方的兩個黑暗處是最多魚的。


■AMAGO最愛在出水前作最後掙扎。



BRAIN DEAD 13



遊戲簡介

《BRAIN DEAD 13》是一隻「INTERACTIVE ANIME」遊戲，亦即是那種看着動畫片段然後在適當時間按掣的遊戲，不過，在以前的作品之中有不少也會有提示的，亦即是說在遊戲之中玩者只要有好的反射神經便可以了，不過，這隻《BRAIN DEAD 13》是有所不同的，因為在遊戲之中玩者是不會得到任何提示的，只有在「命中」指令時會有聲音表示，這是遊戲之中其中的難處。

在遊戲之中，玩者便是那個「橙髮少年」蘭斯，不過，在遊戲之中他闖入了邦．古拉博士的怪屋之中，而且更遇上了不少奇怪的位客，而且這些房客大多是會對蘭斯不利的，所以蘭斯是要步步為營的。

其中最難纏的對手可以説是那隻可惡的弗烈斯(FRITZ)，他是邦．古拉博士的忠心僕人，他便是一直追着蘭斯的「怪人」，在大屋之中，蘭斯要避開他的追捕，當然如果給捉住便會GAME OVER。



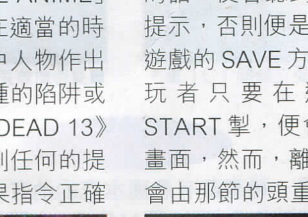






遊戲方法

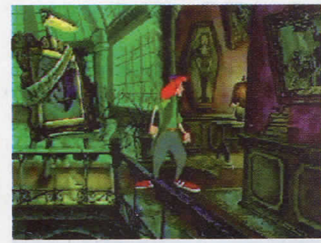
「INTERACTIVE ANIME」這種遊戲是要玩者在適當的時間按掣來使遊戲之中人物作出反應，從而避過各種的陷阱或危險。在《BRAIN DEAD 13》之中玩者是不會得到任何的提示，不過，幸而如果指令正確的話，便會聽到「尖聲」作為提示，否則便是失敗。至於這遊戲的 SAVE 方法非常簡單，玩者只要在遊戲途中按 START 掣，便會出現 MANU 畫面，然而，離開這畫面後便會由那節的頭重新開始。



遊戲特色

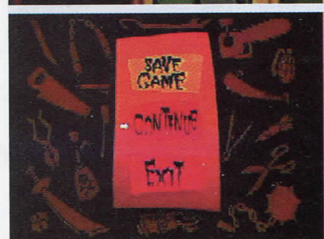
《BRAIN DEAD 13》這遊戲的特色可以說是人物的「可愛」了，不過，其實是有其他的特色之處的，那便是蘭斯的不同「死相」，在不同的地方蘭斯也會遇上不同的陷阱，而且也遇上不同的敵人，所以蘭斯死的時候也會有不同的姿態。其中一些的「死相」真是非常的可愛，再加上那種比較誇大的表達方法，使攪笑能力大大增強。

而另一特色是遊戲之中的房間不是只有一個「陷阱模式」的，有一些房間在每次進入也會有不同的陷阱，小心！

















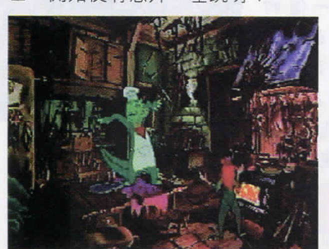
遊戲之中的一些房間介紹

廚房

這個廚房是由鱷魚先生所掌管的，所以玩者要小心一點，因為這鱷魚先生將玩者當作美味的食品，一開始玩者便要左跳避過鱷魚先生的揮刀，當左跳到枱的另一邊時，便要立刻再蹲低，否則便會死於刀下。不過這只是一連串動作的開頭而已，玩者要火速的右移，到達火爐的前面，這時，鱷魚先生亦已轉身，和玩者面對面，為了得到玩者這塊肥肉，鱷魚先生便會「飛刀」，玩者做動作避過後便要以最快時間向前跳出這可怕的廚房。


■一開始便有意外，左跳呀！


■在枱前要按B掣。

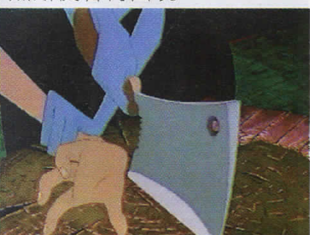

■當鱷魚先生刀離手後，便要按B掣了。


■向「↑」一按便逃出廚房了。

VIVI 髮型屋

這所髮型屋真是一間「謀人寺」，殺着多的是，玩者要特別小心。美麗的店主 VIVI 真是一個危險人物，在這髮型屋之中有四種不同的陷阱，分別是蜘蛛、切手指、剃鬚和最後的「怪椅」。最先的蜘蛛只要一吹便可以解決；而切手指這是比較刁鑽的，有多個動作，是由右起，之後又要轉左又要轉上；第三是剃鬚，先向下避過剃刀再左避過鏡後的怪人；最後的「怪椅」只要一做動作便 OK 了！不過，這時弗烈斯便會再出現……


■哈！一吹便可以不用死。


■嘩！小心斧頭，右、左……太多了。


■向下閃一閃，便可避過剃刀。


■又是按B掣，化險為夷。

魔女房間

來到魔女房間，玩者又要打醒十二分精神，因為玩者一上到這房間，便會見到一隻黑貓（真是不吉利），當然，這又是陷阱之一，玩者向上按便可渡過，不過，小心那巫婆，當她飛過來時，要向右走，而接着記着要做「動作」來避過木架，之後再向右轉，這樣便會來到房間的頂部，在這裏玩者可以向前行到達天台，在樓梯之前，玩者先做動作再向上按便可以逃過巫婆的進擊，最後，玩者只要右跳到巫婆之上和使她撞向圍牆便算成功。


■見貓，按「↑」。


■在這裏要按動作掣。


■先B後「↑」便可以避過了。


■只要按「→」便可跳到巫婆那裏。

石像庭園

這地方是在迷宮的出口之處，不過，一進竹便會有一個陷阱，玩者要跳向左面（連續兩次），之後便要跳到水池之上，小心！在龍頭發光之時，按動作掣便可躍起。跳到石像上時，石像會以「叉」向玩者攻擊，這時玩者要左右左右的跳，然後便要跳上「叉」之上，再跳到石像的頭上將電線拔掉，不過，事情並未結束，玩者要立刻跳回叉之上，然後再跳回露台之中，這樣便算通過了「石像庭園」了。


■這裏要按「←」。


■這裏要做動作。

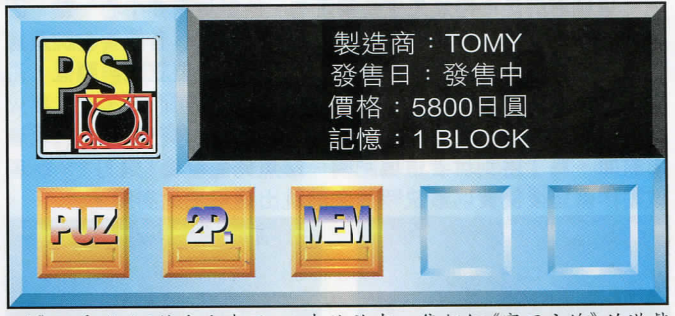

■這裏又是要做動作。


■右、左、右……



KURU KURU TWINKLE
咕嚕咕嚕

文：天象四郎 時貞　　鳴謝天象星座研究學家：SING碩士



筆者最近發現有許多的PUZZLE GAME出籠，每一隻都各有水準，繼《心跳回憶對戰PUZZLE蛋》和《女子高生放課後……PUKUNPA》後，有一隻既可愛、又好玩的PUZZLE GAME推出了，它的名字叫《KURU KURU TWINKLE》。

想起以往的PUZZLE GAME大部分都是以《俄羅斯方塊》作藍本，但為何不以《寶石方塊》為取才呢？筆者問：是否《俄羅斯方塊》比《寶石方塊》較受歡迎？答案出來了，現在終於有一隻類似《寶石方塊》的遊戲推出，《KURU KURU TWINKLE》的玩法與《寶石方塊》十分相似，不同之處在於《寶石》以一行直線的寶石，利用轉動的方式來令寶石消失，而《KURU》就以轉動一個四方格內的寶石來令它消失，不若筆者為大家完全地剖釋這隻遊戲的玩法及操作，並為大家送上一個「星座運程」。

遊戲的八個模式

這隻遊戲一開始共有八個模式，讓筆者逐一介紹。

一人玩模式（紅色）：這個模式是漫無目的地玩，而且一共有八個難度供各位選擇，分別有紅、橙紅、橙、黃、淺綠、綠、藍及青色，最簡易的是紅色，而最難的就是青色，各位可根據自己所希望熟習的程度去玩，其實這個模式都可以算是練習MODE。

電腦對戰模式（橙紅色）：這個模式是可以與十二星座的守護神對戰，難度一共有四個選擇，最易的是紅色，而最難的是黃色；若玩者能將那一位守護神打敗的話，就可以使用那一位守護神，亦即是玩者打爆機後，一共可以使用十五位人物（包括兩位主角及最終的星之女神），但筆者知道其實是有第十六位人物的，他的樣貌是一位海盜，但筆者使出七成根性功力都未能迫他出現，若各位讀者知道他的出現條件，請來信或致電通知，THANK YOU！

二人對戰模式（橙色）：就是兩人互相對戰的模式，在難度方面與一人玩模式同樣有八個難度供各位選擇，最簡易的是紅色，而最難的就是青色。若在電腦對戰模式中打敗了的守護神，在這裏亦可使用他們。

十二守護神的解決問題模式（黃色）：在這個模式中可選擇為那十二位守護神解決方塊問題，而方法就是在限定步數內將全部的方塊消失，每一位守護神都有八版。（筆者按：起初筆者以為在這個模式中把全部九十六版解決，便可以使用那位海盜叔叔，點知……唉！）

自制問題PUZZLE模式（淺綠）：可跟據玩者的意思去製作出俵類似十二守護神的解決問題模式的問題，一共可以製作出八版，若製作時按START鍵的話，會出現五項指令，分別有——回歸製作畫面（紅色）、製作完成（橙紅色）、嘗試製作這一版的成果（橙色）、玩所設定的全部版數（黃色）和選擇這一版的音樂（綠色）。

遊戲的玩法及規則（綠色）：不用說也知道這是玩法及規則的解說。

LOAD SAVE（藍色）：把之前記錄的記憶喚出。

SAVE DATA（青色）：儲存現在的記錄。

操作方法

按鍵	功能
×鍵	將方格內的寶石直轉。
○鍵	將方格內的寶石橫轉。
△鍵	使用魔法。
十字鍵	移動方格。
R1和R2鍵	令上方的寶石立即跌下。
L1和L2鍵	緊按後將十字鍵不停地左右搖，可以令位於高處的寶石由上方跌到較低處。
START鍵	暫停遊戲。

玩法介紹

其實玩法並不是太複雜，只要利用十字鍵移到需要的位置上，再利用×或○鍵去將相同顏色的寶石串連為直行或橫行去令其消失，亦與其他的方塊遊戲一樣可以用連鎖攻擊，而威力亦是會倍增的；在石板方面，唯有將其擺放成打橫一排（筆者按：一共六粒。）才可消失，雖然難度有些偏高，但若果成功的話，那一行石板以下的寶石亦會全部消失，所以若在越高的地方建立一行石板，便可以一次過解除危機，而且可以令對方那邊跌下一些X型的石板，這些石板的消失方法就是唯有靠一行普通石板壓爛，十分麻煩。另外，甚樣才可以令石板建高一些，然後待下方的寶石升高一些才進行一次大反攻呢？其實只要先將四粒石板擺放成一橫行，再於那兩個空位的上方或下方擺放為兩位一排的石板，當一有危險或想立刻攻向對方的時侯，便將那兩粒石板移至四粒石板的那一行，當然，若技術純熟的話，當寶石到達很高的狀態下，便可以將石板隨時向上方盡量移高一些，再立刻吃掉那一行石板，那麼對手落下的X型石板便會更多，自己的危機便會立即完全地解除。還有兩點十分重要的，就是一定要多加利用L1和L2鍵及在處於極度危險的狀態而又沒有組織石板攻勢時，要豪不猶豫地使用魔法，這就是筆者取勝的一些心得，善加利用吧。

魔法方面

魔法方面一共有七種，（一）把所有普通的石板消失，而X型石板會化為普通石板，所扣星星數目為五粒。（二）將所有石板的位置作RANDOM改變，所扣星星數目為一粒。（三）變出一行石板，但是以抽獎的方式來決定出現在一行中，筆者稱這一招為「偉大的兄貴退」，所扣星星數目為五粒。（四）會於所有的石板的上下左右方衍生出一粒石板，所扣星星數目為六粒。（五）將所有的X型石板爆破，並且將附近的寶石爆碎，所扣星星數目為五粒。（六）令時間一時停頓，寶石在這一段時間內不會落下寶石，並且不會把寶石立刻吃掉，在這段時間可以製造一些連鎖攻擊及石板攻勢，十分好用，所扣星星數目為五粒。（七）不使用任何魔法。另外，各位請留意一下畫面的下方是有一行BAR的，若玩者多用連鎖攻擊的話，便會增加得越快，當那一行BAR滿了的話，使用魔法的MP星星便會增加一粒，留意留意！



牡羊座

事業：小心做事「瘟瘟凳凳」。
愛情：搖擺不定。
財運：好似不倒翁，內裏好似夠料，實際空「聊聊」。
健康：唔好再着厚衫。
總括：慢慢將寶石吃掉可保平安。



金牛座

事業：一帆風順。
愛情：由於尚未發育，冇嘢講。
財運：因為自己係金牛，所以財運極佳。
健康：大個仔，唔好飲咁多奶。
總括：由於下方出現很多石板，可以砌至一條直線作石版攻勢，將其多次推至危險的邊緣，但要小心他會出一次爆炸的魔法，最好是用一次石板攻勢後再不停進攻。





雙子座

事業：咁大隻，唔荒搵唔到飯食。
愛情：雖然唔靚仔，但勝在夠大隻，冧死女。
財運：因為唔荒冇嘢做，就算走頭無路都可以做鴨，正！
健康：唔駛講啦掛。
總括：首先一定要令他的寶石堆積得高，待他出了搏彩式魔法（即兄貴退）再進行大反攻。





巨蟹座

事業：做事冇譜。
愛情：獨裁到打橫嚟行。
財運：唔好玩股票，唔係好易變成大閘蟹，仲係嘔晒泡果隻。
健康：所謂財多身子弱。
總括：盡量不停地將石板移至中間，再等待機會用石板攻勢，可算是「大石擲死蟹」。





獅子座

事業：唔好淨係做戲劇演員，應該去動物園做埋兼職。
愛情：太多毛，冇人鍾意。
財運：若果做埋兼職，一定收入豐富。
健康：小心喺動物園被小朋友們玩殘。
總括：盡量把石板移到旁邊，不停用石板攻勢來攻擊他，這樣便絕不難取勝。





處女座

事業：媽咪話未成年，未做得呢啲嘢住。
愛情：媽咪話未成年，唔准拍拖。
財運：媽咪話未成年，唔准買名牌。
健康：媽咪話未成年，唔好有啤啤。
總括：把石板盡量移到中間，再一邊吃寶石，雙管齊下的方法令她喘不過氣來，便可以輕易獲勝。





天秤座

事業：一定要緊握馬戲班開班時的見工好機會。
愛情：風趣幽默的你，一定溝死女。
財運：冇馬戲班演出的話，默劇都要做。
健康：成日塊面化到馬騮屎忽咁，個樣一定好快殘。
總括：一邊吃寶石，一邊將石板移到左方，由於下方會出三塊石板，那你便可以隨時作石板攻勢，當逼他使出「兄貴退」後便可大反攻，EASY！



天蠍座

事業：回歸正當職業吧！
愛情：歡場無真愛！
財運：一定好有「米」！
健康：唔好笑到好似傻婆咁，小心下顎甩較！
總括：一定要小心應付，絕對要靠石板攻勢，一邊將石板移到中間，一邊要顧及落下的寶石，有機會便立刻用石板攻勢及魔法自保，才可以取勝。



射手座

事業：可以考慮做殺手或者練馬師。
愛情：雖然靚仔，由於有太多隻「腳」，所以可能嚇親人。
財運：識得飛嘅話，冇錢都可以通街搶錢。
健康：應該精力充沛。
總括：他的攻勢是在下方中間升起石板，只要將石板舖排好在兩旁，待一有危險便將石板向上移，要取勝簡直易過借火。

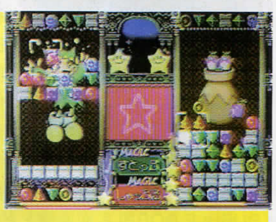


山羊座

事業：太老的關係，做風水師可以呃番一兩餐飯食。
愛情：唔使講咁多，唯一途徑就係搵啲寂莫嘅HEART俱樂部。
財運：好難講，要睇吓佢以前係唔係成日去「蒲」。
健康：老人即係老人。
總括：他是較難應付嘅一個，一邊要靠觸角去組織石板攻勢，一邊要顧及上方跌下的寶石，而下方的石板又出得刁鑽，唯一的取勝方法是靠自己的速度感了，多靠魔法吧！

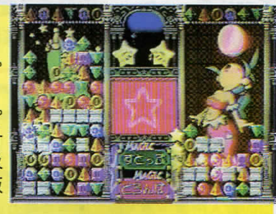
水瓶座

事業：有咁多人一齊做嘢，做乜都事半功倍。
愛情：不應提及呢樣嘢，一個人又甚可給幾十個人分呢？
財運：所謂「集腋成裘」，一定有積蓄。
健康：活潑可愛的他們應該冇乜病痛。
總括：只要以快打快，齋用寶石攻勢，間中用吓石板攻勢，兩招加起來，唔贏真活該！



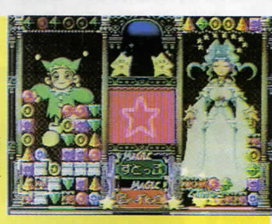
雙魚座

事業：做奧運花式游泳選手會很好。
愛情：由於成日掛住游泳，唔得閒拍拖。
財運：成日與水接觸，金銀一定滿屋。
健康：一睇佢健美嘅體態，都知佢十分健康。
總括：她的攻擊是在下方的左手面升起兩塊石板，所以將石板移到中間及右手邊，再待有危險時一次過用石板攻勢，便會輕易獲勝。



星之女神

事業：唔駛做。
愛情：不明。
財運：應該好多錢。
健康：應該都好健康。
總括：以密着狀態，不停吃寶石，又要快手組織石板攻勢，最好是先迫她使出魔法才使用你的攻勢，靠自己吧！



海盜?

事業：海盜?
愛情：咁樣衰，睇怕冇人要。
財運：應該有好多寶藏。
健康：咁細粒，可能營養不良。
總括：一切係個謎！





（注意：以上的星座運程純屬瘋狂想法，開玩笑而矣！）



BUBBLE BOBBLE ALSO FEATURING RAINBOW ISLANDS
泡泡龍和彩虹島

文：天草四郎 時貞



前言

很久以前，有一隻遊戲曾經瘋魔一時，這隻遊戲就叫做《BUBBLE BOBBLE泡泡龍》了，在後期又推出了一隻名為《RAINBOW ISLANDS彩虹島》的遊戲，相信曾在早期玩開街機的朋友都不會忘記這兩隻遊戲吧！

■選擇玩那一隻遊戲。

在早陣子還有一隻名為《PUZZLE BUBBLE》的遊戲，雖然這隻遊戲的受歡迎程度相當不俗，而且還出到第二集，但始終難以蓋過《BUBBLE BOBBLE泡泡龍》的風采，所以最近推出了《BUBBLE BOBBLE》的續篇，畫面靚不在話下，人物——巴寶龍及寶寶龍仍然十分可愛，而且在玩的時侯令筆者不禁回想起第一次到機鋪玩街機的年代。現在，《PLAY STATION》推出了初代的《泡泡龍》及《彩虹島》，令筆者十分興奮，筆者幾經辛苦才能找到正版來購買，可能一來這隻遊戲是美版GAME，二來都是翻版攪事，唉！ANYWAY，讓筆者為大家介紹一下這兩隻遊戲吧！

■有藥水呀！

■圖片中的雨傘必定要取得噢！

■這版是要多靠電泡才能安定的過版。

《彩虹島》的 分別

這隻遊戲名為《泡泡龍和彩虹島》，當然擁有這兩隻GAME啦，不過《彩虹島》分別再分為兩個VERSION，一個是《任天堂》版的，而另一個就是街機版，喜歡那一個版本就自己的喜好來選擇吧。

■又是雨傘？發達！



■這一版一定要靠水泡「食胡」。

《BUBBLE BOBBLE泡泡龍》介紹

其實，這一隻遊戲不用多加解説，都知道甚樣玩吧，不過還是為大家公式地講解一下，遊戲一共有一百版，人物巴寶龍和寶寶龍只懂得噴出一些泡泡將敵人困着，只需將被困的敵人用撞、頂、踩、壓等多種方法，來將其消滅殺死，他就會變成一些生果或其他的寶物給你獎分，當那版的怪物全被消滅後，便會往下一版進發。

有時，當把所有怪物消滅後，那些空的泡泡會跌一些獎分食物出來，第一，可能玩者在那一版內吃了一枝「士的」，亦有可能是誤打誤撞地弄出來，那究竟甚樣才可以弄到出來呢，只要當玩者在殺死最後一隻怪物的時侯，百位及十位的分數是同一數字的話，就會令那一些空的泡泡出現獎分的ITEMS出現，雖然難度會有一些高，但其實仍然值得一試的，筆者建議若雙打時有一個方法是十分容易地「較分」的，只要在臨過版前找一位在牆邊咬泡，待百位及十位的數字相同時，另一位就去噴多些泡泡和「頂」爆那一些怪獸，這樣便可以快些獎分數和隻數；有一點大家是需要留意的，1P的巴寶龍最多可以獎兩次1UP，而2P寶寶龍的獎1UP是無止境的，即是只要他的分數到達某程度的話亦與巴寶龍一樣獎1UP，就算他的分數很高，亦一樣有得獎（筆者按：舊時街機都係㗎，人人都搶住用2P嘅寶寶龍㗎！）。

■士的呀！快取吧！

■這一版是要靠火泡來過關的。

在一些版數內，是要靠踩泡泡來向上跳（筆者按：即在泡泡上緊按跳 鍵。），才可以殺死那些較高的敵人，若在後期更是此招必需要使用的戰法，多些練習吧！

另外有一些ITEM是很有用的，例如糖——可以令噴出來的泡泡在多方面的強化；雨傘——可以跳版，而跳幾多版就視乎吃的雨傘是甚麼的顏色了；鞋——可以令角色的步行速度增快；士的——在過版時有一件很大的食物和一些小的食物跌下來；藥水——會在一時之間在整個畫面內出現一些獎分的花花；十字架——跟據不同顏色的十字架（筆者按：唔係藥物嗰隻！），會出現一些如落雷、地震、水浸和懂得噴火等現象，而被殺死的敵人是會變成鑽石的。

■取了十字架後懂得噴火了！

有時會出現一些有火、水及電的泡泡，只要將它打破，就會助你殺敵，有一些版數是只可靠這些方法來CLEAR的；還有一些英文字母的泡，若集齊紅色E、橙色X、黃色T、綠色E、藍色N及紫色D的話，便會立即過版，並且會獎1UP。究竟各位能否將此隻《BUBBLE BOBBLE泡泡龍》打爆呢？就要看大家的造化了。



■集齊了六個英文字母了，有1UP。



■時間差不多了，趕快把這一版完成吧！



■到底能否安然地爆機呢？



《RAINBOW ISLANDS 彩虹島》

當年被稱為《泡泡龍》的續篇，而且畫面顏色極之艷麗，人物及怪獸都十分之CURE的《RAINBOW ISLANDS彩虹島》，吸引到不少朋友去入錢玩，但玩得精的朋友都不是太多，但筆者幸運地於當年由一位同學傳授了一些技倆，到了多年後的今天竟然用得着，心底裏真的有萬分的感概！回說本文，主角就是《泡泡龍》的主角巴寶龍，玩者只需要利用射出的彩虹來殺掉，不停地向上走，便可以到達終點，而遊戲一共有七個世界加一個隱藏世界——泡泡島，每一個世界分別有四版，於第四版的最後是有一隻BOSS需要打的。



■第四版——TOY ISLAND。



■這隻GAME擁有《任天堂》版的《彩虹島》。



■這就是街機版的《彩虹島》。



■第五版——DOH'S ISLAND。

正如《泡泡龍》一樣可以踩彩虹來跳，而方法亦和《泡泡龍》一樣在彩虹上緊按跳鍵。

■於內裏除了有一顆寶石外，還有一件永久的ITEM。

在每一個世界內，可以集七顆寶石的，顏色分別為紅、橙、黃、綠、青、藍、紫，只要集齊七顆寶石，就可以獎1P，但其實在取寶石亦是有一個絕對的方法的，就是只要將敵人貼着彩虹，然後將彩虹踩爛或者將踩下的彩虹將敵人殺死，這兩種方法都可以令到敵人死後變成寶石，利用這種方法可以七在每個世界內輕易地集齊七顆寶石了。

ITEMS方面，是仍然有着十分大的用途，例如鞋——同樣是把步行的速度加快；橙色瓶——令到射出的彩虹速度加快；紅色瓶——令射出的彩虹數目增加一個（筆者按：最多可以增多兩個。）；橙色星星——可以攻擊上方的敵人；紅色星星——可以多方面攻擊敵人。

若希望到隱藏島——泡泡島一遊的話，條件就是需要在每一個內完全取得七顆寶石，若七個島都能完成的話，於第七個島後便會出現第八個隱藏世界——泡泡世界了。

■第六版的BOSS。

另外，每一個世界內是有一度所謂「鬼門」的門，它的所在就是於第四版的BOSS處，但甚樣它才會出現呢？只要若玩者以順序紅、橙、黃、綠、青、藍、紫的顏色來集齊寶石，那麼於BOSS處的上方便會出現一度門，那時玩者是可以不打敗BOSS而進入這度門的，內裏藏有一顆大寶石及一件大ITEM，而這一件ITEM就算玩者死掉都能保留它的效力的，難度十分高，但是絕對值得一試，因為那件永久的ITEM實在太有用，多些練習一下吧！不過，其實是有一個竅門來取得特定顏色的寶石，只要將敵人貼着彩虹，然後將彩虹踩爛或者將踩下的彩虹將敵人殺死（筆者按：即是以上所教的。），不過其中是有一點點秘密，就是若敵人面向左邊的話，就會向左邊飛，若向右邊的話，就會向右邊飛，即是若敵人位於正中間而面向左邊的話，只要用以上方法將牠殺死，就會很可能變成橙色的寶石，為甚麼？因為畫面中是由左向右、分紅、橙、黃、綠、青、藍、紫的顏色，若用先前的方法殺掉怪獸，牠飛向的落點在那個區域，就會變成那一個區域的顏色之寶石（筆者按：若尚未明白的話可參看附圖。）。



■這樣便在BOSS處出現了一度門了。



■順序地取得寶石吧。（第一版——INSECT ISLAND。）



■第二版——COMBAT ISLAND。



■遊戲一共有七個島，還加上一個隱藏島。

■第四版的BOSS。



■第五版的BOSS。

■第三版——MONSTER ISLAND。

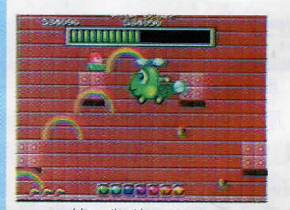
有一點筆者不得不提的，就是第六世界ROBOT ISLAND是不能CONTINUE的（筆者按：唔係筆者CON晒，筆者係一鋪都未CON過嘅！），所以各玩者必須有定心理準備；各位究竟能否看到最後的泡泡島呢？那就要看看各位的根性值有多高了。



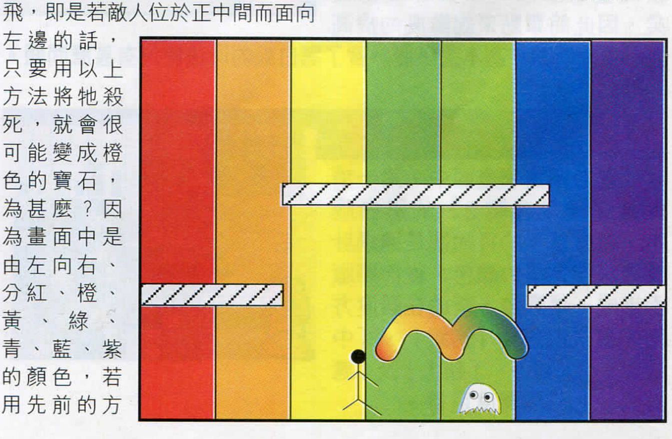
■第六版——ROBOT ISLAND。



■第三版的BOSS。



■第二版的BOSS。



■圖註釋



考數學頭腦的拼圖遊戲

繪畫邏輯2



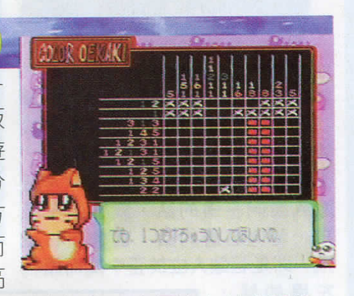
可能，以前你未玩個《繪畫邏輯》這遊戲，所以對《繪畫邏輯2》仍以為只是個一般的砌圖遊戲，不過你如果鐘意玩報紙上面嘅智力遊戲，而又有睇開方向日報嘅話，咁你就應該明白《繪畫邏輯2》嘅玩法，而且好有可能一玩就愛上此GAME，因為遊戲雖是以拼圖為主，但實質上是一個以數字推理來填格仔繪圖的遊戲，至於報章中看到的便是其簡單版。不過在《繪畫邏輯2》中玩者便可領略到何為難度，而且遊戲總版數達三百多版，想全完征服定要一定根性及頭腦才行，對玩者來説可是一個嚴厲的挑戰。

教埋你點玩（黑白篇）



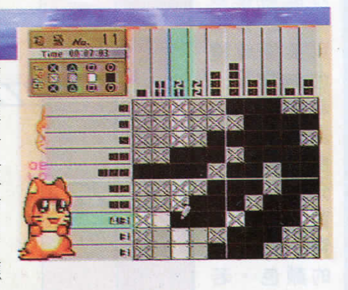
當進入遊戲後，玩者便可看到共五個選項，而由上至下分別便是「繪畫邏輯2黑白版」、「繪畫邏輯2彩色版」、「如何進行黑白版遊戲」、「如何進行彩色版遊戲」及「自製版面」。而在「如何進行黑白版遊戲」一項中，玩者進入後便會看到電腦講解及示範如何進行遊戲的黑白版。

教埋你點玩（彩色篇）



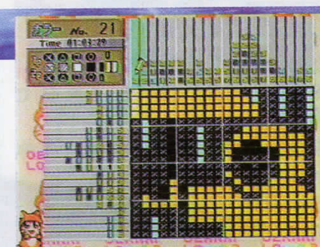
與「如何進行黑白版遊戲」一樣，尾二一項的「如何進行彩色版遊戲」便是向玩者講解如何進行遊戲的彩色版，不過其實兩者的分別只是多了顏色選擇及在計算方格位置時多了一項條件變化而矣，因此簡單點來説難度的提高並不是太明顯，基本上只要熟習了黑白版的玩法便沒有甚麼問題。

繪畫邏輯2黑白版



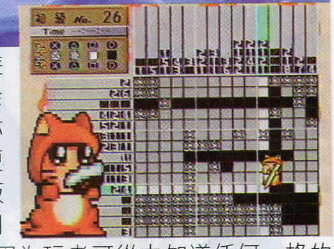
在遊戲選項畫面中，第一項便是《繪畫邏輯2》的黑白版本，遊戲基本的目的便是通過計算來決定方格的顏色，從而將版面填成一張圖畫。至於在難度方面，模式中分為「初級」、「中級」、「上級」、「超上」及「應募問題」五個難度選擇。

繪畫邏輯2彩色版



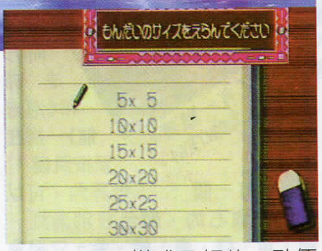
相對於「黑白版」來説，「彩色版」的分別只是多了用R2鈕來選擇顏色，因為即使多了顏色選擇計法也是差不多的，而難度亦不是高了那麼多。至於在難度選擇方面亦與「黑白版」差不多，而版面亦同樣以「5×5」、「10×10」、「15×15」、「20×20」、「25×25」及「30×30」循序漸進地增加難度。

遊戲中的提示

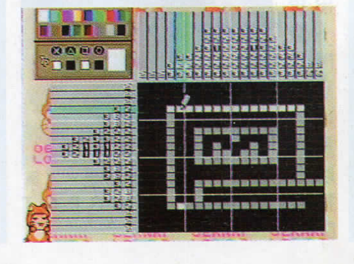


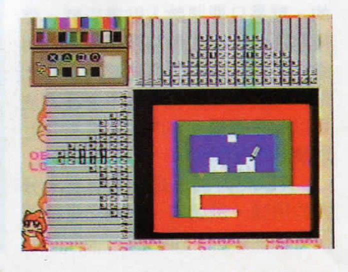
不論是黑白版或彩色版，遊戲中途玩者只要按START鈕除可將遊戲停止外，同時畫面中亦會出現選項，而在選項中玩者便可選擇中止遊戲、重新進行該版等，不過在難題出現時，最有用的莫過於「提示」(HIST)了，因為玩者可從中知道任何一格的正確決定。

自製版面



在遊戲選項中，最底的一項便是EDIT MODE，於這模式中玩者可自行設計版面及記錄進遊戲中。至於在程序上，玩者先要決定版面的規模，即由最小的5×5到最大的30×30，之後便以黑白二色設計圖樣，最後便決定顏色。而此模式最好的一點便是玩者只須畫出圖樣便行，在計算方面是會自動計出的。



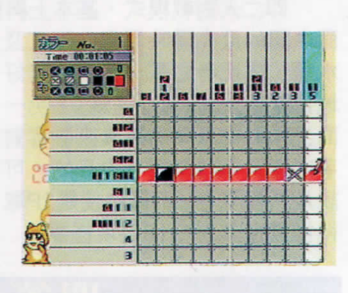


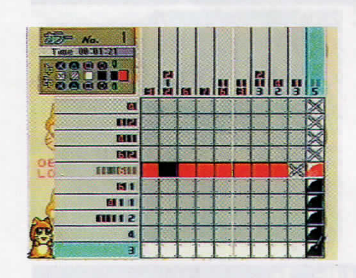
如何填格仔

雖然遊戲中已有選項可教曉玩者如何進行遊戲，不過礙於當中是以日語進行，故可能會有不少讀者不明所以，因此筆者便在此先説説吧。

在版面上，如上文所説是有多種大小的，不過如將之比作棋盤便會較易理解，而以「5 × 5」的棋盤為例，5 × 5即表示棋盤的大小是橫數共有五格，直數共有五格。至於在格鄰的數字便是説明該橫行或直行的格子中共有多少格有顏色，即橫行上顯示「2」便即該橫行五格中會有兩格顏色格仔。不過，在數字中亦分為一組組的，而這些組亦説明了顏色格仔的組合及每組的先後，如「2」即是有兩格相連的格仔、「2、1」即先有兩格相連的及跟着一格獨立的。最後，要注意的便是這些數字除表示有多少顏色格及其組合外，不同顏色的數字便代表不同的顏色格仔，而最重要的一項便是每一組相同顏色的格仔是不能相連的，即中間一定要以其他顏色的格仔或空格分開。至於以下便是一10 × 10彩色版的示範，而格仔説明上會以橫直説明，同時位置會由上至下，左至右數去。

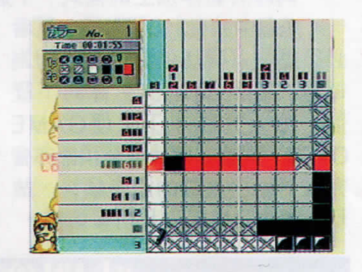
1）通常一開版，玩者便要先找出可填滿一整行的地方，如沒有的話亦可以接近滿的及以橫直行數字來推埋，至於在這版中，橫4的數字為「1、1、6、1」，不過由於最後的「6、1」也是紅色，故中間一定是空格，因此這行便可像圖中填滿。





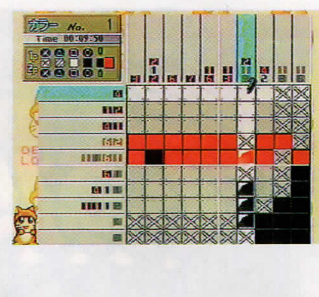
2）由於直10的數字是「紅1、黑5」，故以橫4來看，第10的紅格仔便是直10唯一紅格的位置，而下面只剩下五格，因此下面五格一定是黑色。而在決定後，玩者應將空格畫成交叉，同時將完成的數字按成暗色作識別。

3）橫9及橫10分別是「黑4」及「黑3」，故分別只有4格黑色及3格黑色，而第10格即第後一格之前己填上，故肯定是以第10格為最後及向左伸延四格及三格。



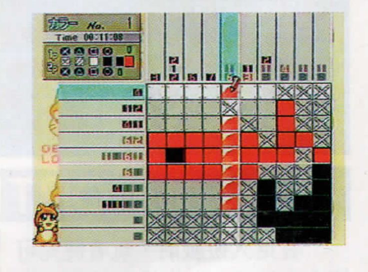
4）如（3）的理論一樣，橫8最後一數字是「黑2」，故最後會是兩格黑，不個由於之前是「黑1」，故之前一定起碼有一空格隔着，而橫7最後一黑格亦已填上，但之前又是「黑1」，因此前面一定起碼有一個空格。

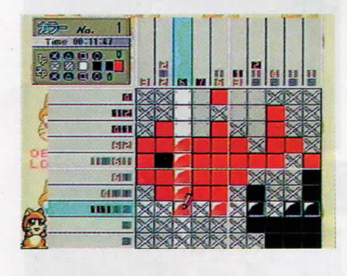
5）在橫3中，由於最後一格己填成空格，加上其數字是「紅6、紅2」，即中間起碼要有一個空格，如是一個的話在加上最後的空格後便剛好是10格，因此可如圖般填上，最後的紅格亦切合了完成直9的條件，而直7亦同樣填上。



6）於橫6中末段雖有一格未填上，但是不足以配合數字中的「紅6」，故開頭的六個格便一定是紅色。橫6及橫7的黑格間便填上空格作識別，而橫8單獨的一個黑格前因直6是沒有黑格的，故應是空格。

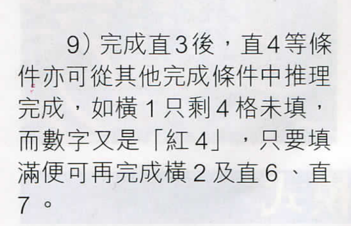
7）至於直8的紅格也因下伸不能配合橫6及橫7的條件而應是再取頭兩格，頂格便是空格。另直5便因剩下的格子而能順利完成「紅1、紅6」的條件。而橫7中紅黑格間便應是空格。

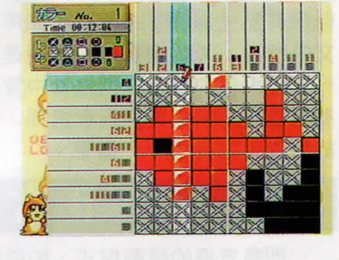


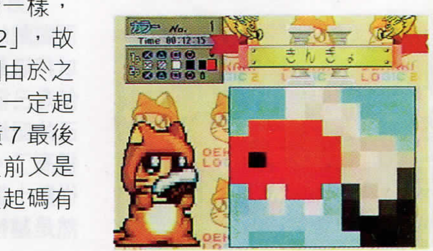


8）直1因己完成條件，故剩下的全是空格，直2只要兩組紅格各君一空格便可完成，至於橫7亦可順利加多一紅格相連完成。同時橫8亦因此推理到紅格的位置及完成直3「紅6」的條件。

9）完成直3後，直4等條件亦可從其他完成條件中推理完成，如橫1只剩4格未填，而數字又是「紅4」，只要填滿便可再完成橫2及直6、直7。







10）完成後的圖樣……金魚一條，雖看來不大像，但如以五步距離看便會相像，不過在玩「25 × 25」或「30 × 30」時因完成度也相當高，故不用遠距離觀看也可分辨到圖像中的是甚麼。



續 自殺仔

絕對抵玩的續作

製造商：BANPRESTO
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

PUZ MEM 2P.

曾經，由於有人質疑《自殺仔》這中文譯名的正確性，故最初本想用回其正式名字《GUSSUN OYOYO》，而GUSSUN及OYOYO便是遊戲中1P及2P的人物名字，故坊間的譯名《逃生方塊》亦不正確。不過，《GUSSUN OYOYO》實在是太平凡了，根本沒有點題的作用，因此於新近推出的續作仍用回那切合遊戲人物行動特性的名字《自殺仔》，相信有玩過此遊戲的讀者亦會有所共鳴，希望讀者們能體諒編者這小小的任性吧。不過不論如何，今次的《續 自殺仔》絕對是一隻賣大包的續作，定必令玩家們滿意。

OPTION



在進入遊戲前，玩者便先可進入OPTION中作設定調教，當中首項及次項的效用便是將遊戲進度貯存及讀取，而其他的分別是遊戲難易度及隻數等，玩者可因應自己的能力而作出調教。

遊戲的五種模式



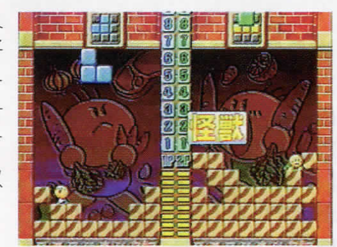
於前作中，在遊戲模式方面只有正常模式及對戰模式供玩者選擇，故在續篇中如又是如此便似乎有點兒那個了。不過正如序文中所說，《續 自殺仔》可說是一隻賣大包的遊戲，因為當中竟有五個不同的模式供玩者選擇，故玩者定可玩個不亦樂乎。

正常模式



即最普通的遊戲模式，如前作一樣要在指定時間內將落下的磚塊砌成通道給人物行至出口，同時在版面中亦有不少怪獸出現及向人物攻襲。此外每過一段時間便會逐步水漲，故玩者一定要盡快建成通道給人物逃生。最後，遊戲是分為多個級別及以每四版為一級分開，玩者一定要順序攻破。

對戰模式



即二人對戰模式，基本上與前作的對戰模式一樣，由於當畫面中間的燈亮滿時便會向下沉及水漲，故玩者必需一面向上建好地台以令人物不會「遇溺」，另一面又以取得不同的道具來影響對手以達到「隊冧」對手為目的，可說是鬥智鬥力，而圖中便是2P取得怪獸道具而令1P出現怪獸。

問答模式



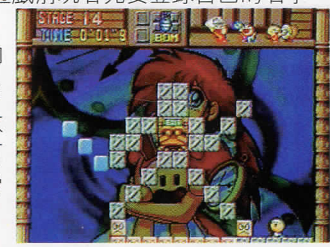
於續作中加上的新模式，模式中分為多個不同的難道，但玩者必需順序進行。於模式中，每版只會順序出現數塊指定的磚塊並於顯示於右面畫面，至於過版條件便是如可使用這些磚塊來令人物到達出口。當然，不少版面亦會同時出現致命的機關或怪獸。

砌磚模式



同時於新作加上的模式，不過說來亦可說是最變態的模式之一。遊戲中共有310個階段，玩者必須盡快以磚塊建成地台，因為每過一段時間地台便會向下墜落，如人物跌了下去便GAME OVER，同樣如磚塊塞至頂部亦會完蛋。由於遊戲的節奏頗快，故玩者絕對可感受到那份緊張感。

時間賽模式



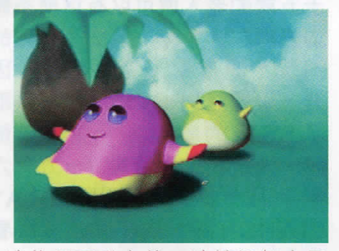
另一變態模式之一，在進入遊戲前玩者先要登錄自己的名字，而遊戲的目的便是盡快完成版面，以打破最短時間記錄為目標，故即使是已征服了的版面也可以打破自己的記錄作目標，故耐玩度也大大提高了。至於在版面方面，玩者可從數十版中自由選擇，至於難度當然是越後越高吧。







【遊戲簡介】

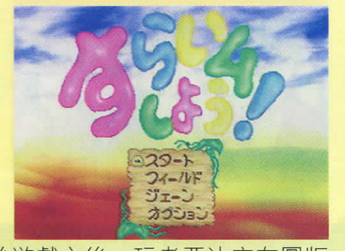


在遊戲世界之中，存在着很多古怪的生物，不過，其中最有代表性的便莫過乎可愛的「史萊姆」了！在不少的RPG遊戲之中，「史萊姆」也是一種比較「低級」的怪物，所以是不會受到太大的重視，但自從「DRAGON QUEST」這作品面世之後，這情況便有了明顯的改變，玩家們也對「史萊姆」這個角色有了一定的好感。

這個名為《史萊姆育成》的遊戲便是要玩者「一手一腳」的創造一個新的「史萊姆世界」。但是這又是甚麼的一回事呢？創造「史萊姆世界」？對了！玩者在遊戲之中的角色可以說是一個「神」，所有史萊姆也是由玩者擺佈的……其實玩者只是做「事後工作」而已，而且玩者可以控制的不是史萊姆的誕生，而是他們誕生後的事情……



【史萊姆的誕生】



在史萊姆未誕生之前，玩者先要做一大的工夫的，首先，玩者要在遊戲的選擇畫面之中選擇遊戲之中史萊姆的出生地形，這點是非常重要的，因為玩者在不同的地形之上，要用不同的方法去管理史萊姆的「生活」；在開始遊戲之後，玩者要決定在圖版之中的哪個位置放置種子了，甚麼種子？那便是孕育出史萊姆的「史萊姆之樹」的種子，下種子的地點其實是沒有定的，最主要是視乎玩者的喜好而定，因為在決定了之後，玩者便要因應地形而「撮合」不同的史萊姆。



【史萊姆的合體】

在遊戲之中玩者是要創造一個新的史萊姆世界，所以，不是單靠「史萊姆之樹」便可以成功的，一定要玩者非常努力才能使更多的史萊姆誕生，方法非常簡單，玩者在遊戲之中按動×掣便會出現功能選擇畫面，在那裏玩者可以選擇用「風」和「雷電」的模式，首先是說「合體」的方法，那便是要利用「風」的模式，使用風的模式可以使在不同地點的史萊姆「吹」在一起，這樣，他們便會有機會合體，成為新種的史萊姆。

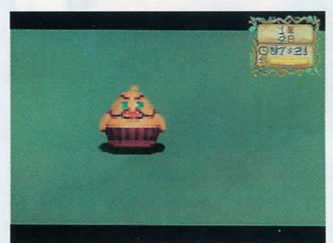
而另一種的方法便是使用「雷電」模式，這樣可以使史萊姆發生異變，變成新的品種，不過，並非所有的史萊姆也可以產生異變的，所以玩者要小心一點，因為如果胡亂「電」的話可能會使史萊姆的壽命縮短。





【不同種類的史萊姆】

在《史萊姆育成》這遊戲之中，玩者可以創造出來的史萊姆可以說是數之不盡的，這裏便為大家帶來了一些非可愛的「異種」，希望大家也可以培養出一些出人意表的史萊姆。



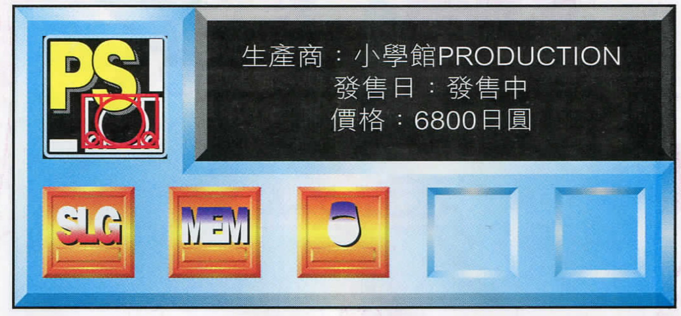




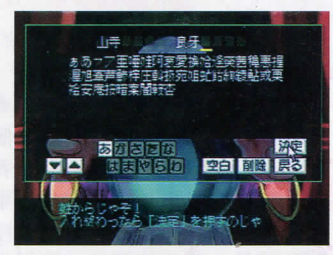




誰是屬於你的終生伴侶 結婚 MARRIAGE



西曆一九九五年十二月十五日，一隻被GPM組織「彈」得極度差劲的 SIMULATION GAME「結婚—MARRIAGE—」(SEGA SATURN 版) 登場。在當時，雖然是一個題材新穎的遊戲，可惜的是，遊戲內有極多不合理的情況出現，例如：1.一個九十五歲的老人可以去追一位二十五歲的女性，並且和她結婚；2.一個九十五歲的老人還可以有這麼多體力去追女等……，這麼不合理的情況，簡直令人啼笑皆非。因此，小學館PROCUCTION吸取了SS版的教訓後，並經過儉討，決定在九個月後（一九九六年十月十日），推出其PLAY STATION版，現在就該放眼看看今集PS版與上集SS版的分別。







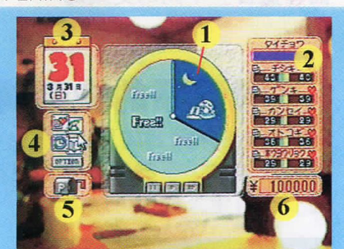






◆將OVA第一集的內容CUT下用來做OPENING

遊戲畫面



1. 一日時鐘
2. 能力表及體力值
3. 日曆



4. 表轉換欄及設定欄
5. 信箱
6. 金錢擁有數

在表轉換欄的4個欄為（上行、中行、下行）：能力表及電話簿切換、時鐘及行程表切換、進入OPTION畫面。

7. 行程選擇欄
8. 下週行程表
9. 電話簿

通常行程表是每個星期日的夜晚改變的，如果玩者不想改變現時的行程，即下週也使用同的行程時，只需在時鐘面的下方，按下PLAY制（即鍾面的△制）便可。

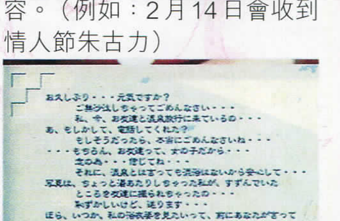
在行程選擇欄中有各色各樣的指令，現在就簡單地介紹一下各指示對能力值的變化。

休暇	休息：主要為回復體力
習い事	學習其他知識：能增加能有值，效果請詳見付表。
ショッピング	SHOPPING：用來購買禮物給心儀的女子。
仕事	工作：雖然會消耗體力，但會增加金錢量及升職機會。
予定なし	沒有予定：暫時沒有予定的日子，也會當成休息的。

信箱

當你與其中一位女子的關係較好的候，她可能會寄信給你，當發覺信箱那裡有異動時，只要按下信箱的指令一下，便可以看到那封信的內容。（例如：2月14日會收到情人節朱古力）







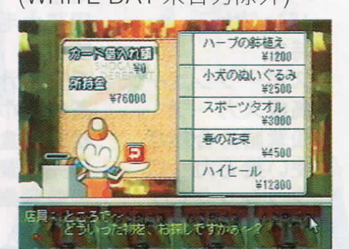
學習事件的效果 (所有學習均會使體力下降)

學習事件種類		知識	健康程度	感性	男人味	包容力	消耗金錢量
読書	讀書	↑	↓	—	↓	↓	免費
ジョギング	緩步跑	↓	↑	—	↑	↓	免費
音樂鑑賞	聽音樂	↑	↓	↑	↑	—	免費
付き合い	與人友往	↓	↑	↓	↑	—	免費
家事	做家務	—	—	—	↓	↑	免費
英会話	英文會話班	↑	↓	↑	↓	—	6千日圓
クルーザー教室	帆船教室	↓	↑	↑	—	↑	1萬日圓
テーブルマナー	餐桌禮儀	↑	—	↑	↑	↓	8千日圓
日本武道	日本武道	↓	↑	↓	↑	↑	8千日圓
3大料理コース	3大烹飪課程	—	↓	↓	↑	↑	7千日圓
スーパーセミナー	超級講座	↑	↓	↑	↓	↓	2萬日圓
謎のスポーツジム	謎之健身院	↓	↑	↓	↑	↓	2萬日圓
謎のタンスクラブ	謎之舞蹈學會	↓	↑	—	↓	↑	2萬2千日圓
謎の男塾	謎之男塾	↑	↓	↓	↑	↑	2萬4千日圓
鉄人教室	鐵人教室	—	—	↑	↑	↓	2萬3千日圓

上表中的課程，越貴的效果會越大。

SHOPPING

當你在某一天選擇了SHOPPING的指令時，到了那天便會自動進入SHOPPING畫面，在那裡選擇要買的東西及要送給那一位女子，通常在收到禮物後第二天便會收到女子的電話回覆。(WHITE DAY朱古力除外)



約女子出來去約會的方法

首先在時鐘停止時去按下電話簿，然後在電話簿處選定女子的名字，之後按OK便會自動接通那女子的電話，接著便是約會的日子選擇，但記著一點的，除了假期外是不能約女性出街的，還有；女子也有權拒絕的約會邀請，當你某些能力值不足的時候。



能力表的看法

タイチョウ	體力：當體力值見紅時就要小心行事了，如果體力值完全用盡時便會病倒，那時又要用5千大圓了。
チシキ	知識：各種各樣事的知識量
ゲンキ	健康度：表示玩者的健康程度及是否一個開朗人
カンセイ	感性：各事物的細心程度
オトカギ	男人味：表示玩者有否男子氣概
ホウヨウリョウ	包容力：表示玩者對女性的心胸廣闊值

新的系統——天使與惡魔

這是約會時及在公司時出現，玩者在選擇天使或惡魔時，會有不同的效果，並且會影響遊戲的進行及最後結果。但要注意一點的是，選天使不一定有好效果，選惡魔也不一定有壞結果。



由求婚成功至結婚

當你求婚成功之後，你便要與女孩的雙親會面，會面後，你就需選擇結婚戒指、婚禮場地及新婚旅行的地方，當然選擇這些時但會消耗金錢，而且也會影響最後的結果，即婚後生活。



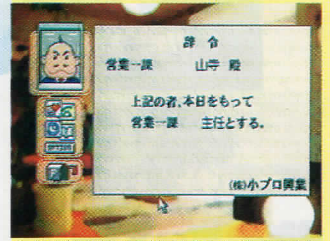
任何人也不想見到的BAD ENGING

在以下的情況下會GAME OVER的：1. 調職，2. 你被全部女子拋棄你，3. 破產




◆在臨行前和你關係較好的女孩會向你送行





◆你到限期(20個月內)也找不到女孩，上司決定要調你職





◆就是如些悲慘的繼續過■獨身生活，直到死去





每隔一段時間，店主便會將可購買的東西轉換種類，通常是每4個月一次，也有些特別特別禮物於3月10日至3月14日期間購買。

商品之日文名	中文譯名	價格
ハーブの鉢植え	草藥盆栽	1200日圓
小犬のぬいぐるみ	毛毛小狗	2500日圓
スポーツタオル	運動用毛巾	3000日圓
春の花束	春天的花束	4500日圓
ハイヒール	高根鞋	12300日圓
バンダナ	印花大毛巾	1500日圓
詩集	詩集	1800日圓
スポーツシューズ	運動果汁	8500日圓
高級スカーフ	高級圍巾	11000日圓
松茸詰め合わせ	松茸禮盒	23000日圓
使い捨てカイロ	用完即棄懷爐	1000日圓
クラシックCD	古典音樂CD	3000日圓
ストール	長披肩	14000日圓
冬の味覚セット	冬之味覺套裝	15000日圓
シルクのパジャマ	絲質睡衣	18000日圓
ホワイトチョコ	WHITE DAY朱古力	2000日圓
高級キャンディ	高級糖果	3800日圓
ブランデー	BRANDY	7000日圓
シルバーリング	銀色戒指	22000日圓
ハンドバック	手袋	35000日圓
すっきり入浴剤	消除勞沐浴液	2000日圓
扇子	扇子	3000日圓
ビール1ケース	啤酒1 CASE	5200日圓
サングラス	太陽眼鏡	6500日圓
ビキニの水着	比堅尼泳裝	12000日圓

重點攻略——人物之介紹及約會技巧

筆者建議各位玩者在開始的3至7個月內不約任何人物，反而在這段期間盡量使用免費或低額的訓練指令去訓練自己，令到以後能約到女孩出街的機會大增。至於那些加班的事的話，就得看玩者的意思。如果要你在難得的約會日子去工作的話，當然拒絕算了。還有，在計劃當週訓練指令的時候也需看看一下自己的體力及能力值，弱的方面要一些補強，體力不太多的時候要休息或不做任何工作。





新井聖美 ARAI KIYOMI

CV：鶴ひろみ
生日：12月3日
星座：人馬座
血型：O
身高：164CM
三圍：B86 W58 H85
所屬部門：企畫部





約會流程

次數	約會地點	回答/回應選擇	約會所需費用
1	車站前、茶餐廳	×	3千日圓
2	車站前、駕車、觀景台	天使	4千日圓
3	車站、戲院、住宅街	天使	4千日圓
4	車站、遊戲機中心、住宅街	天使	3千日圓
5	酒吧、DISCO、住宅街	天使	6千日圓
6	網球場、酒吧、住宅街	天使	6千日圓
7	車站前、餐廳	天使	4千日圓
8	車站前、遊樂場、住宅街	天使	1萬日圓
9	車站前、天象廳、駕車、夜景	天使	6千日圓
10	車站前、釣魚、住宅街	×	5千日圓
11	車站前、保齡球場、日式酒吧	天使	6千日圓
12	車站前、房地產公司	惡魔	3千日圓
13	公園	×	2千日圓
14	駕車、觀景台、夜景	天使	4千日圓
15	車站前、茶餐廳	×	3千日圓
16	中式酒樓	天使	5千日圓
17	酒吧	惡魔	6千日圓
18	食街、聖美的房間	天使、天使	4千日圓
19	駕車、觀景台、夜景	×	5千日圓
20	車站前、動物園	天使	6千日圓
21	車站前、體育館	天使	8千日圓
22	車站前、餐廳	天使	3千日圓
23	夜景	天使	9千日圓
24	車站、DISCO	天使	1萬日圓
25	酒吧、夜景	×	5千日圓
26	車站前、夜景、DISCO、海邊、駕車	×	5千日圓
27	車站前、夜景	×	4千日圓
28	車站前、百貨公司、餐廳	天使	2萬日圓
29	車站前、教堂、餐廳	×	7千日圓
30	車站、自由市場、酒吧	×	6千日圓
求婚——PROPOSE			
31	.駕車、海邊	×	7千日圓
回應求婚—ENGAUGE			
32	駕車、觀望台	×	×











加藤美夏 MIKA KATO



CV：嶋方淳子
生日：7月23日
星座：獅子座
血座型：A
身高：158CM
三圍：B82 W56 H84
所屬部門：人事部



約會流程

次數	約會地點	回答/回應選擇	約會所需費用
1	公園、廣場	×	3千日圓
2	車站前、網球場	天使	6千日圓
3	戲院、茶餐廳	天使	5千日圓
4	車站前、街邊食檔、公園	天使	3千日圓
5	餐廳、駕車、海灘	天使	4千日圓
6	體育館、餐廳	天使	1萬日圓
7	車站前、網球場、夜景	天使	6千日圓
8	車站前、遊樂場	天使	1萬5千日圓
9	車站、酒吧、夜景	天使	1萬日圓
10	車站、餐廳、保齡球場	天使	1萬日圓
11	駕車、觀景台、夜景	天使	5千日圓
12	車站前、遊樂場	×	1萬5千日圓
13	餐廳	天使	7千日圓
14	車站前、動物園、車站前、餐廳	惡魔	1萬3千日圓
15	車站前、戲院	天使	5千日圓
16	車站前、網球場、餐廳、車站前	×	1萬2千日圓
17	公園	天使	3千日圓
18	餐廳	×	3千日圓
19	遊戲機中心	天使	5千日圓
20	車站前、水族館	×	5千日圓
21	車站前	×	2千日圓
22	廣場、公園	×	3千日圓
23	駕車、海邊	天使	5千日圓
24	車站前、茶餐廳、直街、公園	天使	2千日圓
25	LOUNGE	天使	7千日圓
26	車站前、體育館、街邊食檔	×	1萬日圓
27	車站前、商街、餐廳	天使	7千日圓
28	駕車、觀景台、夜景	×	4千日圓
29	車站前、長壽庵麵店、車站	×	2千日圓
30	看煙花、餐廳	×	4千日圓
求婚——PROPOSE			
31	車站前、直街	×	4千日圓
回應求婚——ENGAUGE			
32	車站前、直街	×	×



志村麻美 MAMI SHIMURA

CV：金丸日向子
生日：1月4日
星座：山羊座
血型：B
身高：154CM
三圍：B80 W854 H83
所屬部門：總務部

約會流程

次數	約會地點	回答/回應選擇	約會所需費用
1	車站	×	2千日圓
2	車站	×	2千日圓
3	車站、快餐店	天使	4千日圓
4	快餐店	×	4千日圓
5	快餐店、茶餐廳	天使	3千日圓
6	茶餐廳	天使	3千日圓
7	茶餐廳	惡魔	4千日圓
8	茶餐廳	天使	3千日圓
9	戲院	天使	5千日圓
10	車站前	天使	1萬5千日圓
11	公園	天使	2千日圓
12	車站前	×	5千日圓
13	車站前、遊樂場	天使	1萬2千日圓
14	車站前、水族館、天象廳	天使	8千日圓
15	車站前、動物園	×	7千日圓
16	車站前、KARAOKE	×	5千日圓
17	車站前、體育館	天使	1萬2千日圓
18	車站前、餐廳、夜景	天使	1萬2千日圓
19	廣場、直街	天使	3千日圓
20	廣場、中式酒樓	天使	8千日圓
21	公園、中式酒樓	天使	1萬5千日圓
22	車站前、自由市場	×	5千日圓
23	車站前、餐廳、酒吧	×	1萬日圓
24	車站前、教堂、直街	×	3千日圓
25	車站前、新建住宅	惡魔	7千日圓
求婚——PROPOSE			
26	車站前、餐廳、夜景	×	1萬8千日圓
回應求婚——ENGAUGE			
27	餐廳、夜景	×	×



中本 靜 NAKAMOTO SHIZUKA

CV：久川綾
生日：9月18日
星座：處女座
血型：A
身高：162CM
三圍：B84 W56 H85
所屬部門：開發部





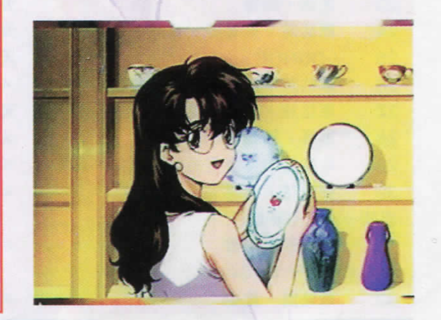


約會流程

次數	約會地點	回答／回應選擇	約會所需費用
1	公園	×	2千日圓
2	公園、茶餐廳	天使	3千日圓
3	公園、茶餐廳	×	3千日圓
4	茶餐廳、水族館	天使	5千日圓
5	茶餐廳、戲院	天使	5千日圓
6	茶餐廳、天象廳	天使	5千日圓
7	車站前、音樂會	×	1萬5千日圓
8	茶餐廳、直街	天使	3千日圓
9	車站前、西歐式百貨店	天使	1萬6千日圓
10	車站前、美術館、直街	天使	5千日圓
11	車站前、商店街	天使	4千日圓
12	車站前、遊樂場	天使	4千日圓
13	車站前、直街、新建住宅示範單位、夜景	×	5千日圓
14	車站前、直街	天使	2千日圓
15	廣場	天使	3千日圓
16	車站前、體育館、中式酒樓	×	1萬6千日圓
17	車站前、美術館、直街、夜景	天使	7千日圓
18	茶餐廳、動物園	天使	7千日圓
19	車站前、網球場	天使	8千日圓
20	車站前、自由午場、茶餐廳	天使	9千日圓
21	車站前、戲院、茶餐廳	兩邊也可	8千日圓
22	車站前、直街、商店街、看煙花	×	5千日圓
23	車站前、百貨公司	天使	3千日圓
24	車站前、美術館、茶餐廳	兩邊也可	1萬日圓
25	公園	×	2千日圓
26	車站前、廣場	天使	4千日圓
求婚——PROPOSE			
27	車站前、廣場、新建住宅示範單位前	×	4千日圓
回應求婚——ENGAUGE			
28	車站前、直街	×	×

























高城麗子 TAKAGI REIKO

CV：冬馬由美
生日：10月3日
星座：天秤座
血型：AB
身高：165CM
三圍：B87 W56 H85
所屬部門：社長秘書



















約會流程

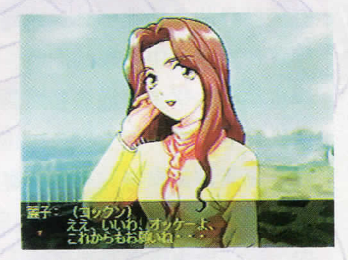
次數	約會地點	回答/回應選擇	約會所需費用
1	餐廳	×	3千日圓
2	餐廳	×	3千日圓
3	餐廳、茶餐廳	天使	4千日圓
4	茶餐廳、體育館	惡魔	2萬3千日圓
5	茶餐廳、遊樂場	惡魔	8千日圓
6	茶餐廳、水族館	天使	1萬2千日圓
7	茶餐廳、天象廳	天使	6千日圓
8	茶餐廳、商店街、遊戲機中心	惡魔	5千日圓
9	茶餐廳、網球場	天使	7千日圓
10	廣場	天使	2千日圓
11	茶餐廳、商店街、酒吧	天使	2千日圓
12	茶餐廳、戲院、商店街、時裝店	天使	6千日圓
13	高城家的海上派對	天使	5千日圓
14	茶餐廳、酒吧、夜景	天使	9千日圓
15	茶餐廳、遊戲機中心、DISCO	天使	8千日圓
16	直街、自家前	天使	5千日圓
17	高級餐廳、高城家	天使	3千日圓
18	餐廳	惡魔	8千日圓
19	茶餐廳、碼頭	×	5千日圓
20	廣場、夜景、食街、看煙花	×	8千日圓
21	酒吧、夜景	天使	1萬2千日圓
22	茶餐廳、車站前、百貨公司	×	6千日圓
23	.茶餐廳、房地產公司、餐廳	天使	9千日圓
24	酒吧	×	8千日圓
25	觀景台、LOUNGE	×	1萬日圓
求婚——PROPOSE			
26	駕車、海邊	×	7千日圓
回應求婚——ENGAUGE			
27	駕車、海邊	×	×























這位新人的命運將掌握在你的手中

女主角之夢 HEROINE DREAM



繼「誕生」後又一演藝界育成模擬遊戲誕生

數年前，電腦曾經推出一隻名為「誕生」的遊戲，後來這遊戲因為題才新穎，結果被移植至其他的電腦機種，並且曾推出電腦中文版及SS版。到了現在，無獨有偶，PS也推出一隻演藝界育成模擬遊戲，它就是「女主角之夢——HEROINE DREAM」





遊戲前奏(故事背景)

在一間離開都會的學校，一位名叫「舞木靜」的初中畢業生，因為不希望自己只是一位憧景加入演藝界的女孩子，於是在機緣巧合的情況下，一間藝能製作公司正在全國各地找尋合適人選的時候，偶然地選出了舞木靜，而舞木靜希望製作公司能夠幫助她發掘出自己的才能。

而這一間藝能製作公司，就是在演藝界中擁有多種渠道的大型製作公司「RISING DREAM」。這製作公司，除了擁有演藝界的多種渠道外，還經營著一間私立演藝學院。這間學院在擁有高中教學的同時，還提供各種各樣的藝能活動給學生參與，學生可從這些活動中吸取經驗，令他們以後能在演藝界中發展。到了現在，這個培育一流歌手、出名戲劇、舞台劇演員及模特兒等的計畫還是極之秘密地進行中。今次的計畫，就是在全國揀選出來的5位女孩，要在高中的3年內，透過由指導者派出技術人員去訓練她。3年之後，在5人之中取出1位評價得分高的人材，並全力背後支持她，而這位女孩將會被稱為「女主角——HEROINE」。

而你，就是為了要培育舞木靜而被選出來的指導者(DIRECTOR)。至於舞木靜能否成為一位完美的女主角的話，就得看你的功力了。

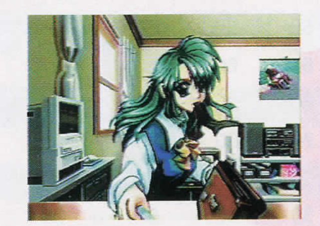


各有特色的人物(人物介紹)

主角候補

姓名：舞木 靜
身高：159cm
體重：47kg
出生日期：7月31日
星座：獅子座
血型：A

本故事的女主角。為了向藝能界作為目標，於是便以獎學生身份入學。是個好奇心旺盛的少女。



姓名：源舞由紀
身高：166cm
體重：55kg
出生日期：6月16日
星座：雙子座
血型：O

瀟洒性格的少女，不太計較小事，是一個樂天派的人物。運動神經極好，並希望成為舞台劇演員，是一位高中演劇界期待的新星。



姓名：神樂姬子
身高：155cm
體重：43kg
出生日期：11月1日
星座：天蠍座
血型：B

演技的天才少女，雖然經常發呆，但當她在攝影機而前便會流露出驚人的演技，由於她在小孩子時代已有參與電視劇的演出，故評價已有一定數值。喜歡看書。



姓名：大羽音夢
身高：150cm
體重：46kg
出生日期：4月8日
星座：白羊座
血型：O

唱歌一級棒的女孩子，由於經常搬家而令她沒有太多朋友，且不太會尊重別人。喜歡玩遊戲機(像我們一樣)。

姓名：見和 麗
身高：173cm
體重：48kg
出生日期：2月20日
星座：雙魚座
血型：AB

才色兼備的女孩，可惜的是身體比較弱，理想是成為一位模特兒，看似有些勉強，對著陌生人時不太會說話，喜歡占卜及SHOPPING。







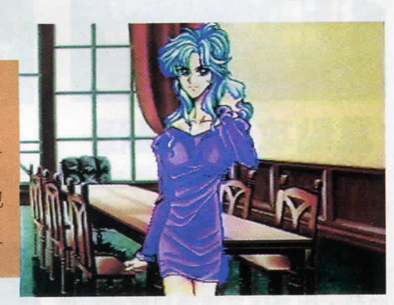
其他的指導者(即對手)

元見演信



舞台演出家，性格較為頑固，對於舞台演出這方面更評價極高，對其他人也是較為嚴。

名渡畫帝



電影監製，為人比較開朗，對人沒太多敵對心，喜歡於假期時拍自作影片，他除了電影外幾乎其他事也隻字不提。

鈴舞響子

音樂監製，由於以前曾經由她帶出位天皇巨星，故此自信比較高，她還有絕對不可輸給人的心態，這也是令她時常與其他人吵架的原因之一。

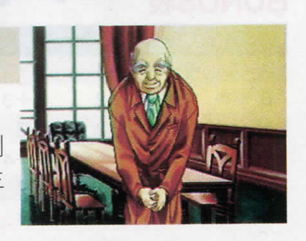
秋夜 楓

時裝設計師，一個比較COOL的外形，心中喜歡孤獨，對於其他人也用客氣的說話談話，在眾多的指導者中，是比較少喜歡和其他人接觸的一位。



其他的主要登場人物

影山逸草



女主角計畫的進行管理者及學校的副校董，每一個月他都會對5位後補生的能力作出報告。

時森 曆

通稱小曆，因為她將來成為記者，所以經常注意著舞木靜的動態，並且將其記錄收好在FILE裡。





拳城龍子

住宿在花店的店員，雖然説話比較粗魯，但喜歡花。





重點攻略及過程

遊戲給於玩者的時間為3年(與心跳回憶的時限一樣)，在這時限內要將靜的評價分提昇以達成女主角的目標。

在正式的遊戲開始之前，玩者需要輸入自己的名字，星座及血型，因為這三項資料將會影響到靜的能力值。



首先是輸入自己的名字：

然後將各日文字所對應的隱藏數字全部加起來，之後看看答案是哪一個BONUS的範圍：

各日文字所對應的隱藏數字

あさなまらん(5)　いしにみり(6)　うすぬむる(7)　えせねめれ(8)　おそのもろ(9)
かたはやわ(0)　きちひ(1)　くつふゆ(2)　けてへ(3)　ことほよを(4)

合計數值的對應BONUS值

0至19的雙數：A
0至19的單數：B
20至39的雙數：C
20至39的單數：D
40至59的雙數：E
40至59的單數：F



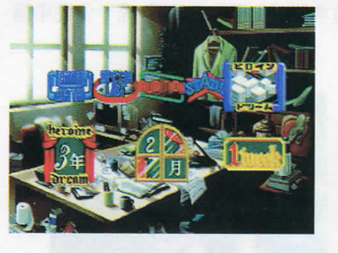
BONUS表

	演技	音感	發聲	自信	運動力	感受性	魅力
A	-2	-4	+2	-5	+2	+3	-2
B	+2	-3	+3	+8	-1	+4	-4
C	-3	-2	-3	0	+4	+5	+1
D	+1	+5	+4	0	-2	-2	-3
E	-4	+1	-2	+7	+1	-4	+2
F	+5	+2	-4	-6	+3	-3	+5

接著是選星座，而各星座會有不同的初期能力值，能力值的對應表是：

各星座所設定的初期值

	演技	音感	發聲	自信	運動力	感受性	魅力	與血型的相性
金牛座	90	70	50	70	20	35	20	1
白羊座	100	10	10	70	70	5	90	1
雙子座	30	30	30	70	70	60	60	1
巨蟹座	65	65	65	50	70	20	20	1
獅子座	15	20	90	90	50	20	70	2
處女座	20	50	10	10	5	100	160	2
天秤座	40	40	40	50	50	80	50	2
天蠍座	50	70	40	60	80	60	50	2
人馬座	70	20	70	30	80	30	90	3
山羊座	5	120	90	20	70	30	20	3
水瓶座	20	40	50	45	10	90	100	3
雙魚座	30	80	30	90	30	90	5	3





最後是選定血型，而血型對應星座的相性會有特別結果：

血型相性的對應效果

A型	相性1	評價＋10
	相性2	對指導者的感情為「怎樣也好」
	相性3	心情為「樂園」
B型	相性1	心情為「樂園」
	相性2	與姬子的關係＋30
	相性3	評價＋10
AB型	相性1	對指導者的感情為「討厭」
	相性2	對指導者的感情「怎樣也好」
	相性3	與麗的關係＋30
O型	相性1	與由紀的關係＋30
	相性2	與音夢的關係＋30
	相性3	評價＋10





遊戲正式開始

在進入主要指令畫面前，會有一遊戲及人物介紹，對於一些聽不懂日語的讀者來説，還是按○制跳過了還好。還有在會話途中有一些指示給玩者選擇，已這些選擇會影響到能否參加特別的試音、特別的道具及訓練等……

之後是主要指令畫面，而指令為：

指令一覽表

GO！	工作或連續的課題實行	
メモリーデータ	MEMORY DATA	SAVE及LOAD
スペシャリスト	技術人員	派遣家庭教師給舞木靜
オーディション	試音	派舞木靜去參加試唱或試映
ステータス	狀態	舞本靜現在的能力值
マップ移動	地圖移動	去校園外的地方，與其他人物見面
プレゼント	禮物	如手頭上有禮物可贈於舞木靜



但需要注意的是有些示是實行之後在同一星期內不能實行其他指令的，指令可行表為：

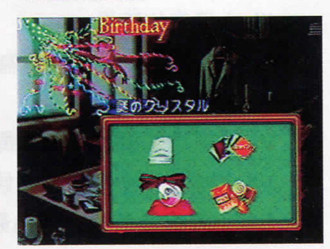
預約指令一覽表

指令	技術人員	聘請技術人員	試音	工作	地圖	禮物
可使用時期						
第一週	○	—	△	○	△	△
第二週	○	—	—	○	△	△
第三週	○	△	—	○	△	—
第四週	○	—	—	○	△	△

*特別規則

1. 當你在那一週使用用△所表示的指令時，在那一週內便不能便用其他的△指令。(例：當你在第一週決定試音的話，那麼在這一週內便不能送禮物給舞木靜。但可以在下一週實行)
2. ○指定則只可在同一週內使用其中一個指令。(例：當你試音或試鏡合格後，有工作在身時，便不可叫家庭師去訓練舞木靜。直至工作完畢後才可再次叫家庭教師去訓練她)
3. 當玩者選訓練期間為2至4星期，而其中一個星期是與第3個星期重疊的時候便不可聘請技術人員。
4. 季節禮物及特別禮物只可於第一個星期送上。









接著要選擇家庭教師及方針給靜。

在方針右邊的一格是決定這位庭教師用多久去訓練靜。要注意一點的是，每月第三個星期唯一可以聘請家庭教師的日子，因此不要走失這日子，還有，各教師的對應科目的LEVEL越高，教學效果便越好。決定好方針及時期之後，按下實行制，再選定家庭教師之後，便需要留意著能力值的變化，如果調校得不好將會有不好的結果。

六種類的方針及內容

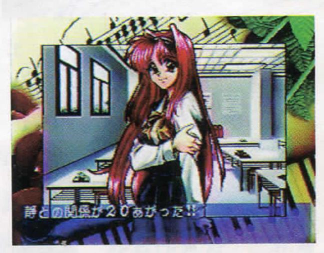
能力主義	加強現在在最高位的能力值	
バランス	平均	首先將最弱的部份加強，然後將全體的能力值平均地增加
スパルタ	家庭教師科目重視	以家庭教師專科目作徹底教學
個性重視	讓舞木靜做喜歡的科目或活動	
色々	各種各樣的能力	讓家庭教師適當地分配科目
自習	自修	消降壓力(其他能力值沒有變化)

一星期之後再次重看靜的能力時，除了能力值有變化外，靜的心情及對指導者的感性也會有變化。玩者可用禮物或往地圖見面的方式去補救。

當玩者送不同的禮物，會對靜的能力值或心情等起變化的(例如在遊戲機中心找娃娃機的毛毛公仔)。

還有，在地圖見面時，除了可以遇到特的事情外，如果見到靜或其他的角色時，也可利用占卜來做成以下效果。水晶占卜：可將物的信賴度及關係值增加。CARD占卜：可將人物的煩惱解決，從而能力值的上昇度會增加。









麻煩事件之發生條件、後果及解救方法

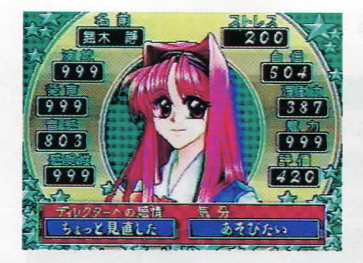
麻煩事件	不順 / 不景氣
發生條件	「壓力」的數值比「感受性」高很多的時候
後果	所有能力值不能上昇(該說成下降才對)
解救方法	「壓力」比「感受性」數值低一段距離時便會回復
麻煩事件	傷風
發生條件	「壓力」的數值比「運動性」高很多的時候
後果	所有能力值均大幅下降
解救方法	「壓力」比「運動力」的數值低一段距離時便會回復
麻煩事件	煩惱
發生條件	「壓力」的數值比「自信性」高很多的時候
後果	在育成期間中經常缺席「壓力」比「自信」的數值
低解救方法	一段距離時便會回復
麻煩事件	生病
發生條件	「不景氣」、「傷風」及「煩惱」同時發生
後果	一個月內不能操作，全部能力值下降
解救方法	下個月會自動回復
麻煩事件	戀愛
發生條件	「魅力」及「感受性」的數值特高的時候
後果	「魅力」值上昇，「自信」值下降
解救方法	「魅力」及「感受性」以外,其他2個能力值特高時會回復
麻煩事件	斷骨
發生條件	「運動力」及「自信」的數值奇低的時候
後果	一個月內不能操作，全部能力值沒有變化
解救方法	下個月會自動力回復





無木靜的能力值畫面

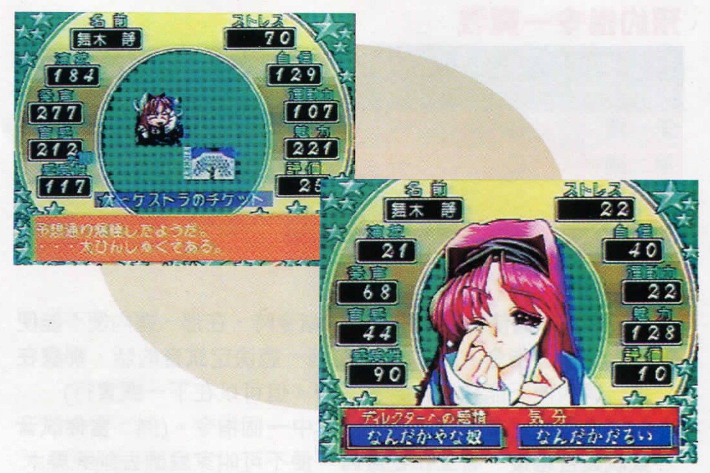
演技	舞台劇或演戲等要求的演技能力
音感	音準能力(過低的話唱歌會經常走音)
發聲	發聲的強弱、聲音的優美及沙啞及說話的靈活度
感受性	對事物的敏感度(數值高的時候，對各練習的吸收力會加強)
自信	對自己的自信值(數值高的時候可選擇更多不同類型的工作)
運動力	體力(除了表示健康度外，還表示反應度)
魅力	可愛的程度(成為偶像的必要能力)
評價	做完任何工作後也會有的數值(此分將作為選出女主角的分數)
ストレス	壓力　每次做練習時也會上昇(過高會成為麻煩事件發生的原因)





舞木靜的心境及形成條件

うわのそら	心不在焉	正在戀愛的時候
燃えている	滿腔熱情	試音或試鏡合格的時候
ちょっとうれしい	小小開心	做水晶球占卜的時候
すごくごきげん	非常高興	壓力為0的時後
うきうき	開心得坐立不安	戀愛以外的數值變化調回正常時
なんか不愉快	不愉快	試音失敗的時候
泣きそう	哭泣	自信過低的時候
ムカムカ	生氣	感受性過低的時候
なんだかだるい	身體覺得懶倦的	運動力過低的時候
あそびたい	希望能夠去玩	工作畢的時候
パラダイス	樂園	以自修作為方針的時候
すごく落ち込む	極之沉悶	因病或斷骨不動活動的時候
いやな気分	心情不好	舞木靜指導箸的感情為最低級別的時候
いい気分	心情很好	舞木靜指導者的感情為最高級別的時候



舞木靜對指導者感情的上昇條件

I. 送禮物給她的時候
II. 完成了一項工作的時候
III. 心情為的時候
IV. 每月會議對她的評價為最高的時候
V. 試音合格的時候
VI. 在抓娃娃機中拿到布偶的時候
VII. 心情為小小開心的時候
*I的上昇值為最高、VII為最低。

舞木靜對指導者感情的下降條件

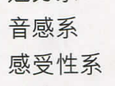
I. 生病的時候
II. 決定參加雙體宿營的時候
III. 心情不愉快的時候
IV. 能力值有變化的時候
V. 方針為技術要門的時候
VI. 心情為哭泣的時候
VII. 聘請家庭教師的時候
VIII. 每月會議中指摘她的缺點的時候
*I的下降值為極高、VII為極低

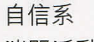






家庭教師各種各樣的程序表





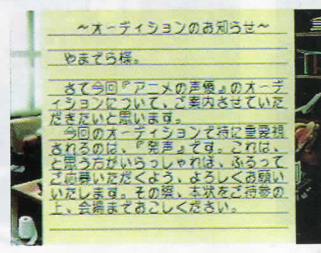
演技系	舞台 / 默劇 / 小丑 / 大道藝
發聲系	發聲 / 播音 / 語文學 / 廣播
運動系	馬拉松 / 體力練習 / 體操 / 運動
魅力系	有氧舞蹈 / 游泳 / 芭蕾舞 / 舞蹈
音感系	聲樂 / 歌詠 / 音響學 / 樂器
感受性系	聽音樂 / 讀書 / 藝術 / 料理
自信系	禮儀作法 / 日本舞蹈 / 平常學習 / 武道
消閒活動	卡拉OK / 遊戲機中心 / SHOPPING / 發呆

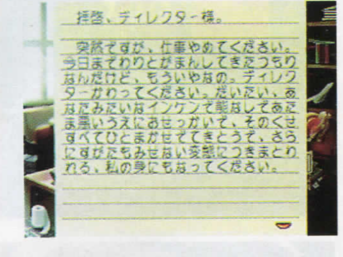


在每月的第一個星期開始之前，均會有一個候補生評價會議，玩者可選擇可不看其餘4 人的狀況，當然，久不久看一下可以對自己培育的狀況作出一個0撿討。

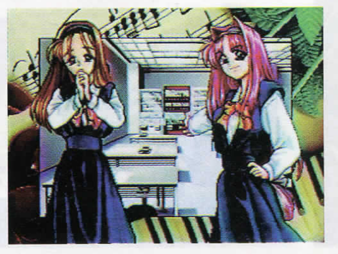








當舞木靜的能力值到達一定的程度後，便會有試音或試鏡的通知，玩可於每個月的第一個星期參加。除了有季節限定的工作外，其他的都可以暫時HOLD住，讓靜的數值進一步提高後，才參與試音。因為這些試音如果失敗了，便會將這個評價分送到其餘4人身上，這樣對於靜要成為女主角是不太好的狀次。







各種各樣的試音

類型	名稱	參加資格及條件	必要課題	難易度	所需時間	評價
演劇	真夏夜之夢	「演技」「運動力」及「魅力」上昇至一定程度	運動力	B	3週	+60
	黑曜石之鏡	「與由紀的關係」、「演技」、「發聲」、「運動力」及「評價」上昇至一定程度。由演信那處取得的。	演技力	D	3週	+30
	美女與野獸	所有能力值上昇至一定程度的時候由謎之人物處取得。(須完成「好修飾唇膏」的工作)。	音感	A	3週	+90
	愛麗斯夢遊仙境	「演技」、「感受性」及「評價」上昇至一定程度後，由演信那處取得。	感受性	C	3週	+50
	魔術師奧茲	「演技」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度	演技	C	3週	+50
	青鳥傳説	「與由紀的關係」、「演技」、「發聲」及「運動力」上至一定程度，經過情定事件後由演信那裡取得。	運動力	B	3週	+70
文娛活動	聖誕期的活動	每年12月取得，但只限12月第一週使用	沒有	E	1日	+5
	遊樂場的文娛活動	每年7月取得，但只限7月第一週使用	沒有	E	1日	+5
	情人節的活動	每年2月取得，但只限2月第一週使用	沒有	E	1日	+5
	百貨公司文娛活動的司儀	「與由紀的關係」上昇至一定程度後由由紀處取得	沒有	E	1日	+5
海報	丸木百貨公司的海報	「自信」、「魅力」及「評價」上昇至一定程度	自信	D	—	+30
	夏季旅行海報	5月至7月期間，「自信」、「魅力」及「評價」上昇至一定程度	魅力	C	—	+40
	冬季旅行海報	11月至12月期間，「運動力」「魅力」及「評價」上昇至一定程度	魅力	C	—	+40
	花的活動(強制)	於花店做兼職，「自信」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度，由楓那處取得。	—	B	—	+60
	猴子樂園的海報	「自信」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度	感受性	C	—	+40
雜誌及模特兒	時裝雜誌的模特兒	所有能力值上昇至一定程度由謎之人物處取得	魅力	A	1週	+80
	攝影比賽的模特兒	「自信」、「運動力」及「魅力」上昇至一定程度	魅力	D	1週	+20
	時裝表演的模特兒(強制)	「魅力」、「自信」及「運動力」上昇至後由楓那處取得。	—	B	1週	+70
	雜誌的封面	「自信」、「魅力」及「評價」上昇至一定程度	魅力	C	1週	+50



類型	名稱	參加資格及條件	必要課題	難易度	所需時間	評價
配音及播音	背景歌詠團	「音感」、「發聲」及「與姬子的關係」上昇至一定程度後由響子處取得	音感	E	2週	+10
	動畫配音	「演技」、「發聲」及「感受性」上昇至一定程度	發聲	C	2週	+50
週刊	RADIO FACTOTY	「與姬子的關係」、「音感」、「發聲」及「評價」上昇至一定程度後由響子處取得	—	B	2週	+70
	背後舞蹈員	「演技」、「運動力」、「魅力」上昇至一定程度	運動力	E	2週	+10
演戲	人造怪獸EZOMA	「與音夢的關係」、「發聲」、「自信」、「運動力」上昇至一定程度後由畫帝處取得	運動力	C	4週	+40
首次的電視劇出演	「與音夢的關係」、	「演技」及「魅力」上昇至一定程度後由畫帝處取得	魅力	C	4週	+50
	待劍風傳、斬!	「與音夢的關係」、「演技」、「發聲」及「運動力」上昇至一定程度後由音夢處取得	演技	C	4週	+40
大正探偵(強制)	「與音夢的關係」	「演技」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度,經過特定事件後由畫帝處取得	—	B	4週	+70
商業性的工作	FANTASIAN	「演技」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度	感受性	C	1週	+50
貓貓廚房	於寵物店做兼職,	「演技」、「感受性」及「魅力」上昇至一定程度,經過特定事件後取得	感受性	C	1週	+50
	好修飾唇膏	所有能力值上昇至一定度後由謎之人物處取得(須完成「時裝雜誌模特兒」的工作)	自信	A	1週	+90

表釋:

1. 上表中有(強制)的工作是經過特事件後才可出場。
2. 上表中「必要課題」是該工作的試音或試鏡重要的合格標準,如果低的話便不能合格及不能最該項工作。
3. 難易度中,A為最高難度,E為沒有難度可言。



LANGRISSER III
夢幻模擬戰 III



由今期開始，在下會為大家送上《夢幻模擬戰III》的完全攻略，今次這一集由於版數較多，所花的時間或會稍長，請那些不玩這遊戲的人見諒。

今期除了有SCENARIO 1~9及第一個隱藏關的攻略外，還有各道具、武器以及魔法的效果一覽表，最重要的當然是遊戲開始時，對答畫面各種答案對數值的影響一覽表……希望這份攻略能提高閣下對這遊戲的興趣吧。

BY: J.J

創作主角時對答一覽表

問題 1. 要創作無敵的部隊，你認為最重要的是甚麼？
「統率力」
基本屬性：步兵　往問題 2
「機動力」
基本屬性：飛兵　往問題 3
「破壞力」
基本屬性：騎兵　往問題 4

問題 2. 要成為英雄所需要的是甚麼？
「勇氣」
LV10 之追加屬性：騎兵　往問題 5
「魅力」
LV10 之追加屬性：飛兵、魅力值＋3　往問題 6
「不屈之精神」
LV10 之追加屬性：槍兵　往問題 8

問題 3. 要成為英雄所需要的是甚麼？
「溫柔」
LV10 之追加屬性：步兵、魅力＋2、結盟＋5　往問題 6
「勇氣」
LV10 之追加屬性：騎兵　往問題 7
「不屈之精神」
LV10 之追加屬性：槍兵　往問題 9

問題 4. 要成為英雄所需要的是甚麼？
「溫柔」
LV10 之追加屬性：步兵、魅力＋2、結盟＋5　往問題 5
「魅力」
LV10 之追加屬性：飛兵、魅力值＋3　往問題 7
「不屈之精神」
LV10 之追加屬性：槍兵　往問題 10

問題 5. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「暴風雨前的寂靜」
LV30 之追加屬性：飛兵　往問題 11
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11
「樹葉飛舞的秋風」
LV30 之追加屬性：槍兵　往問題 11

問題 6. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11
「樹葉飛舞的秋風」
LV30 之追加屬性：槍兵　往問題 11
「經過草原的夏風」
LV30 之追加屬性：騎兵　往問題 11

問題 7. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「溫柔的微風」
LV30 之追加屬性：步兵　往問題 11
「樹葉飛舞的秋風」
LV30 之追加屬性：槍兵　往問題 11
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11

問題 8. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「暴風雨前的寂靜」
LV30 之追加屬性：飛兵　往問題 11
「經過草原的夏風」
LV30 之追加屬性：騎兵　往問題 11
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11

問題 9. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「經過草原的夏風」
LV30 之追加屬性：騎兵　往問題 11
「溫柔的微風」
LV30 之追加屬性：步兵　往問題 11
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11

問題 10. 以下哪種東西是你所喜歡的？
「暴風雨前的寂靜」
LV30 之追加屬性：飛兵　往問題 11
「溫柔的微風」
LV30 之追加屬性：步兵　往問題 11
「充滿海水香氣的海風」
LV30 之追加屬性：水兵　往問題 11

問題 11. 你認為神是在哪裏的呢？
「天上界」
LV50 之追加屬性：神官、結盟＋10、蘇菲亞友好度＋1　往問題 12
「神是不存在的」
LV50 之追加屬性：魔步、結盟－10、蘇菲亞友好度－1　往問題 14
「存在於一切有形之物之中」
LV50 之追加屬性：弓兵　往問題 13

問題 12. 當世界陷入滅亡的危機時，能夠拯救我們的東西是？
「偉大的諸神」
追加魔法：FORCEHEAL、知力＋5、傭兵HP回復修正＋1、結盟＋10　往問題 15
「豐富的知識」
追加魔法：THUNDER、知力＋8　往問題 16
「自己的力量」
力量＋1、守備＋1、體力＋2　往問題 17

問題 13. 你所指揮的部隊所追求的是？
「充份的兵力」
傭兵之雇用上限＋1、傭兵 HP 回復修正＋1　往問題 16
「高昂的士氣」
A 修正＋2、傭兵 HP 回復修正＋1　往問題 17
「完整的統率」
A 修正＋1、D 修正＋2　往問題 18

問題 14. 你認為在哪種能力上優秀的部隊是理想的呢？
「自己的力量比軍隊的能力更重要」
力量＋2、守備＋1、體力＋2　往問題 17
「鋼鐵般的防守」
守備＋1、D 修正＋2　往問題 18
「將敵人粉碎的破壞力」
力量＋1、A 修正＋2

問題 15. 你一生所追求的是甚麼？
「權力」
追加道具：長劍　往問題 20
「財富」
初期資金＋80　往問題 21
「知識」
知力＋4　往問題 22

問題 16. 你希望可以在這世界上為了甚麼而生？
「為了保護愛人」
追加魔法：PROTUCTION 1、知力＋2、魅力＋2、迪雅莉絲友好度＋1、妮芬友好度＋1、露娜友好度＋1、蘇菲亞友好度＋1、菲妮亞友好度＋1　往問題 20
「為了令自己高高在上」
力量＋2、守備＋1　往問題 21
「為了達成夢想」
追加魔法：ATTACK+1、知力 +2　往問題 22

問題17.在補給物資時，你若是受到敵人的突襲的話會怎樣做？
「後退」
MV 修正＋1、傭兵 HP 回復修正＋1　往問題 21
「反擊」
A 修正＋1　往問題 22
「防禦」
D 修正＋1　往問題 23

問題18.一支己方的偵察部隊受到包圍，但你的部隊亦在危險狀態，你會作出哪種指示？
「命令退卻」
追加道具：增速鞋、MV 修正＋1、魅力－2　往問題 22
「呼召援軍、進行防禦戰」
追加魔法：PROTUCTION 1、知力＋2　往問題 23
「前往救助偵察部隊」
追加魔法：HEAL 1、知力＋2、魅力＋2　往問題 24

問題 19. 當你取得強大的力量時，你會將那種力量用在甚麼地方？

「為了保護人們」

追加道具：紋章、魅力＋2　往問題 22

「為了支配一切」

守備＋2、力量＋1　往問題 23

「為了貫徹正義」

追加道具：十字架、傭兵HP回復修正＋2、結盟＋2　往問題 24

問題 20. 對你來説，愛是甚麼？

「是互相施與的東西」

追加魔法：FORCEHEAL 1、知力＋2、迪雅莉絲友好度＋1、妮芬友好度＋1、露娜友好度＋1、菲妮亞友好度＋1　往問題 25

「是接受的東西」

體力＋3　往問題 25

「是無限的力量泉源」

力量＋2、守備＋1　往問題 25

問題 21. 你對這世界有何期望？

「愛與希望與勇氣」

力量＋1、迪雅莉絲友好度＋1、妮芬友好度＋1、露娜友好度＋1、蘇菲亞友好度＋1、菲妮亞友好度＋1　往問題 25

「不受拘束的自由」

知力＋2、傭兵雇用數上限＋1　往問題 25

「有秩序的統一」

A修正＋1、D修正＋1　往問題 25

問題 22. 甚麼是統治者所需要的能力？

「魅力」

傭兵雇用數上限＋1、知力＋2、魅力＋2

「決斷力」

追加魔法：QUICK、知力＋2、精耐性＋1

「實行力」

傭兵雇用數上限＋1、體力＋2

問題 23. 在戰爭的前一晚，你要和戀人告別時會怎樣做？

「告訴她不用擔心」

知力＋3、魅力＋2　往問題 25

「溫柔地抱着她」

體力＋3、力量＋1、魅力＋2　往問題 25

「默默地微笑後離開」

炎耐性＋1、冷耐性＋1、地耐性＋1、風耐性＋1、雷耐性＋1、聖耐性＋1、精耐性＋1、魅力＋1　往問題 25

問題 24. 男人是甚麼？

「包容一切的愛」

追加魔法：HEAL 1、知力＋2　往問題 26

「熾熱的魂魄」

傭兵雇用數上限＋1、力量＋1　往問題 26

「鋼一般的肉體」

D修正＋1、體力＋1、守備＋1　往問題 26

問題 25 在開始戰鬥時，你會希望自己有甚麼能力？

「豐富的戰術知識」

知力＋4　往問題 26

「冷靜的判斷力」

守備＋2、D修正＋1　往問題 26

「強大的力量」

力量＋2、體力＋2

問題 26. 你認為理想的部隊是怎樣的呢？

「少數而精鋭」

A修正＋3、D修正＋2、傭兵雇用數上限－1、傭兵HP回復修正＋1　往問題 27

「個別力量少而部隊大」

追加魔法：ATTACK+1、傭兵雇用數上限＋1、知力＋2　往問題 27

「自己一個人已經足夠」

力量＋2、守備＋2、體力＋2、知力＋2、炎耐性＋1、冷耐性＋1、地耐性＋1、風耐性＋1、雷耐性＋1、聖耐性＋1、精耐性＋1、　往問題 27

問題 27. 最後要問你是為何而戰的？

「為了得到名譽」

力量＋2、知力＋2、魅力＋2　問題結束

「為了保護祖國」

知力＋2、結盟＋2、炎耐性＋2、冷耐性＋2、地耐性＋2、風耐性＋2、雷耐性＋2、聖耐性＋2、精耐性＋2

問題結束

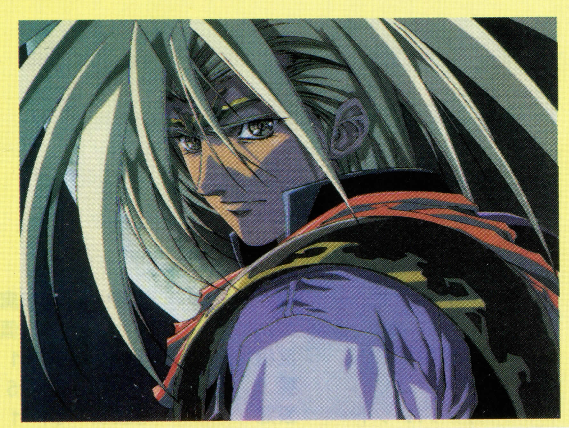
「為了保護所愛的人」

追加魔法：PROTECTION+1、知力＋2、守備＋1、迪雅莉絲友好度＋1、妮芬友好度＋1、露娜友好度＋1、蘇菲亞友好度＋1、菲妮亞友好度＋1　問題結束

人物轉職及升職表

主角

步兵系：FIGHTER→GLADIATOR→SWORDMAN
騎兵系：KNIGHT→SILVERKNIGHT→HIGHLANDER
魔步系：SORCERER→MAGE→ARCMAGE
槍兵系：LORD→HIGHLORD→GENERAL
飛兵系：HAWKKNIGHT→DRAGONKNIGHT→DRAGONLORD
水兵系：CROCODILEKNIGHT→SERPENTKNIGHT→SERPENTLORD
神官系：BISHOP→PALADIN→SAINT





露娜

飛兵系：PEGASUSKNIGHT→DRAGONKNIGHT→DRAGONLORD
特馬系：UNICONKNIGHT→GRANDKNIGHT→GRANDLORD
騎弓系：ARCHERKNIGHT→BOWKNIGHT→BOWLORD
步兵系：FIGHTER→GLADIATOR→SWORDMAN

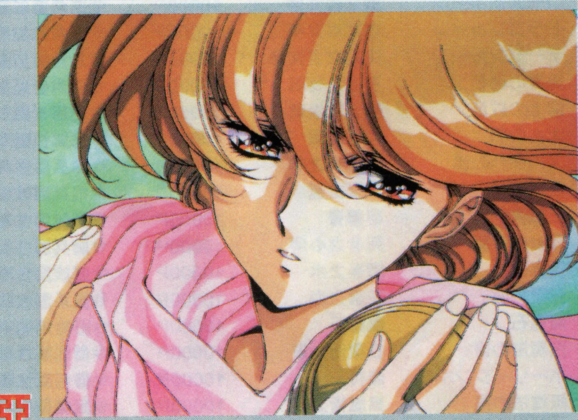
迪雅莉絲

神官系：BISHOP→PALADIN→SAINT
魔步系：SORCERER→MAGE→ARCMAGE
邪教系：SHAMAN→SUMMONERS→CZAVERNAR
弓兵系：HUNTER→ARCHER→SNIPER



妮芬

魔步系：SORCERER→MAGE→ARCMAGE
弓兵系：HUNTER→ARCHER→SNIPER
邪教系：SHAMAN→SUMMONERS→CZAVERNAR



蘇菲亞

僧侶系：CLERIC→PRIEST→HIPRIEST
神官系：BISHOP→PALADIN→SAINT
魔步系：SORCERER→MAGE→ARCMAGE

武器資料一覽

ナイフ	小刀	40P	AT+1
マインゴーシュ	MAIN GAUCHE	160P	AT+1、DF+1
ロングソード	長劍 LONGSWORD	1220P	AT+4
グレードソード	大劍 GREATSWORD	1800P	AT+5
ミスリルソード	魔法金屬劍	2500P	AT+6
アイスブレード	冰之刃 ICEBLADE	3100P	AT+6
雷神剣	雷神劍	3100P	AT+6
フルンチング	死毒劍	4000P	AT+7
グラム	GRAM	4100P	AT+6
草なぎの剣	草薙之劍	4800P	AT+8
破邪の剣	破邪之劍	非賣品	AT+7
ラングリッサー	LANGRISSER	非賣品	AT+7、DF+1
手おの	手斧	400P	AT+4
バトルアックス	戰斧	2250P	AT+7、MV-2
ミスリルアックス	魔法金屬斧	3800P	AT+7
グラディウス	GLADIUS	200P	AT+2
クリス	KRIS	400P	AT+3
苦無	苦無	800P	AT+4
竹槍	竹槍	210P	AT+3
鉄の槍	鐵之槍	1450P	AT+4
トライデント	三叉戟	1600P	AT+5
パルチザン	PARTISAN	2600P	AT+6
風切りの槍	破風之槍	4060P	AT+7
こん棒	棍棒	230P	AT+3
フレイル	FLAIL	950P	AT+4
モーニングスター	流星槌	1600P	AT+5
ミスリルハンマー	魔法金屬槌	2800P	AT+6
ダグザのこん棒	怪力神之棍	4000P	AT+7
ベンケイグレイブ	弁慶之長刀	5000P	AT+8
ひのきの杖	檜木之杖	80P	AT+1、射程+1
スタッフ	木杖	400P	射程+3、知力+5
ワンド	WAND	1000P	射程+3、魔法抵抗力+5、知力+10
クリスタルロッド	水晶杖	2850P	AT+1、知力+10、射程+4
クリスタルアンク	水晶棒	2880P	D修正+5
ウイザードロッド	巫師棒	4400P	AT+1、射程+5、知力+10、魔法抵抗+5
氷の杖	冰之杖	6400P	AT+1、射程+5、知力+10、魔法抵抗+5
生命の杖	生命之杖	7200P	AT+1、射程+5、知力+10、魔法抵抗+5
木の弓	木之弓	550P	AT+1
ショートボウ	短弓	800P	AT+2
ロングボウ	長弓	1450P	AT+3
クロスボウ	弩	1650P	AT+4
エルブン・ボウ	精靈弓	2200P	AT+4、知力+5
ハディング	睡眠之弓	3200P	AT+5
十六夜	十六夜刀	2650P	AT+6
菊一文字	菊一文字刀	4800P	AT+7
虎撤	虎撤刀	9200P	AT+9
正宗	正宗刀	11000P	AT+10
ランス	騎兵槍	3200P	AT+7
ミスリルランス	魔法金屬槍	4800P	AT+8
竜騎士の騎槍	龍騎士之騎槍	6400P	AT+9

道具資料一覽

魔力草	魔力草	100P	可回復15MP
ルーンストーン	古代之石	100000P	秘密……
ネクタル	神酒	8000P	提高LV一級
アンブローシア	生命果實	7500P	傭兵雇用數上限+1
武勇の種	武勇之種	7500P	攻擊修正+1
気力の葉	氣力之葉	7500P	防禦修正+1
知恵の実	智慧之果實	5800P	知力+1
力の実	力之果實	5800P	力量+1
体力の実	體力之果實	5800P	體力+1
まもりの実	防禦之果實	5800P	防禦力+1
土のルーン	土之古文字	10000P	令主角追加步兵屬性職業
風のルーン	風之古文字	10000P	令主角追加騎兵屬性職業
光のルーン	光之古文字	10000P	令主角追加神官屬性職業
天空のルーン	天空之古文字	10000P	令主角追加飛兵屬性職業
水のルーン	水之古文字	10000P	令主角追加水兵屬性職業
雷のルーン	雷之古文字	10000P	令主角追加槍兵屬性職業
森のルーン	森之古文字	10000P	令主角追加弓兵屬性職業
炎のルーン	炎之古文字	10000P	令主角追加魔步系屬性職業
ゴーストルーン	靈之古文字	10000P	令主角追加靈屬性職業
ドラゴンルーン	龍之古文字	10000P	令主角追加龍屬性職業
デーモンルーン	惡魔之古文字	10000P	令主角追加魔族屬性職業
勇者の秘石	勇者之秘石	10000P	令使用者追加勇者屬性職業
騎士の紋章	騎士之紋章	10000P	令使用者追加騎士之上級職業
太古の卵	太古之卵	10000P	令龍屬性職業的人得到更大的力量
スカサハの書	女槍兵之書	10000P	令槍兵屬性職業的人得到更大的力量
天空の翼	天空之翼	10000P	令飛兵屬性職業的人得到更大的力量
秘伝書	秘傳書	10000P	令盜賊屬性職業的人得到更大的力量
死者の心臓	死者之心臟	10000P	令騎兵屬性職業的人得到邪惡的力量
魔界の水	魔界之水	10000P	令魔族屬性職業的人得到更大的力量
死霊の血	死靈之血	10000P	令靈系屬性職業的人得到更大的力量
魔竜石	魔龍石	10000P	令巴哈姆龍得到更大的力量
白魔法の書	白魔術之書	10000P	令僧侶屬性職業的人得到更大的力量
ホーリーシンボル	聖符	10000P	令僧侶屬性職業的人得到更大的力量
黒魔法の書	黑魔術之書	10000P	令黑魔術使用者得到更大的力量
マジックシンボル	魔符	10000P	令黑魔術使用者得到更大的力量
アポロンの矢	阿波羅之箭	10000P	令弓兵屬性職業的人得到更大的力量
運命の矢	命運之箭	10000P	令弓兵屬性職業的人得到更大的力量
人魚の涙	人魚之淚	10000P	令水兵屬性職業的人得到更大的力量

頭盔資料一覽

ヘアバンド	頭帶	30P	增加魔法防禦值
革の帽子	皮帽	80P	DF+1
ティアラ	冕	400P	MP+5
サースレット	頭冠	2250P	DF+1、MP+5
クラウン	皇冠	3200P	A修正+2、D修正+2
忍び頭巾	忍者頭巾	800P	DF+3
サレット	面罩	400P	DF+2
アーメット	面具	750P	DF+3
ミスリルヘルム	魔法金屬頭盔	950P	DF+3

盾資料一覽

スモールシールド	小盾	130P	DF+1
バックラー	圓盾	250P	DF+2
ラージシールド	大盾	630P	DF+3
パタ	PATA	720P	AT+2、DF+2
ドラゴンシールド	龍盾	800G	DF+3
守りの腕輪	守護之腕輪	950P	DF+3
力の腕輪	力之腕輪	1150P	AT+1、DF+2
奇跡の腕輪	奇跡之腕輪	1150P	DF+2
マジックシールド	夢幻盾	1000P	DF+3



各種技能效果一覽

刀装備	刀裝備	令該人物可裝備刀系武器
剣装備	劍裝備	令該人物可裝備劍系武器
槍装備	槍裝備	令該人物可裝備槍系武器
金属よろい装備	金屬鎧甲裝備	令該人物可裝備所有種類的盾
魔法道具装備	魔術道具裝備	令該人物可裝備各種魔術道具
忍術	忍術	令該部隊可穿越障礙物移動
クリティカル	會心之一擊	令該部隊重擊敵人的機會率上升
リジェネレート	復生	令該人物每回合回復5%的HP
応急手当	急救	令該部隊的傭兵每回合回復5%的HP
駿足	駿足	令該部隊的移動速度+5
気合	氣合	令該人物可在每版有一回合 AT+30%、DF+30%
居合	居合	令該人物可進行間接攻擊
潜伏	潛伏	令該部隊可隱藏在圖版之中
バーサーク	狂化	令該部隊在裝備了刀系武器時 AT+20%、DF-40%
自爆	自爆	犧牲自己，令範圍內的敵指揮官受到和使用者當時HP同等的損傷
反射能力上升	反射能力上昇	令該部隊可累積移動力
連続魔法	連續魔法	令該部隊可在一回合內使用兩次魔法

其他裝備道具資料一覽

マジックサークル	魔法頸鍊	550P	知力+5
クロス	十字架	250P	D修正+2
レッグガーター	護腳	70P	DF+1
オーブ	寶珠	1800P	MP上限提高一半
炎のオーブ	炎之寶珠	2150P	射程+1、MP上限提高一半
ネックレス	頸鍊	800P	傭兵雇用數增至8人
アミュレット	紋章	650P	增加魔法防禦值
ドラウニプル	黃金手環	3200P	DF+3
プロテクトリング	保護指環	1000P	D修正+8
パワーリング	力量指環	1000P	A修正+8
ラウリングの指輪	小人國指環	1650P	HP+30
グリーブ	金屬鞋	240P	DF+2
スピードブーツ	增速鞋	2000P	部隊全員MV+4
メギンギョルス	雷神力帶	2700P	力量增加10%

鎧甲資料一覽

布の服	布之服	80P	DF+1
革の鎧	皮鎧甲	330P	DF+2
チェインメイル	鎖鍊甲	1450P	DF+4、MV-1
プレートアーマー	全身甲	2750P	DF+6、MV-2
シルバーアーマー	銀鎧甲	3100P	DF+6、MV-1
ナイトプレート	騎士鎧甲	3400P	DF+7、MV-2
オーラープレート	鬥魂甲	5000P	DF+7
大地の鎧	大地之鎧	2000P	DF+4
ブレストプレート	胸甲	2500P	DF+5、MV-1
ドラゴンスケイル	龍片甲	2800P	DF+5
武者鎧	武者鎧	3000P	DF+6、MV-1
ハードレザー	硬皮甲	650P	DF+3
黒衣装	黑衣裝束	800P	DF+4
ローブ	袍	160P	DF+1
ミラージュローブ	夢幻袍	850P	DF+2
マジカルビキニ	魔法比堅尼	800P	DF+1

魔法資料一覽

ファイアー	FIRE	MP 3	屬性/火炎	威力/12	範圍/部隊	對象/敵人	
ファイアーボール	FIREBALL	MP 6	屬性/火炎	威力/9	範圍/8	對象/敵人	
フリーズ	FREEZE	MP 3	屬性/凍氣	威力/10	範圍/部隊	對象/敵人	
ブリザード	BLIZZARD	MP 6	屬性/凍氣	威力/7	範圍/5	對象/敵人	
サンダー	THUNDER	MP 4	屬性/雷	威力/14	範圍/部隊	對象/敵人	
サンダーストーム	THUNDERSTORM	MP 7	屬性/雷	威力/11	範圍/6	對象/敵人	
ウィンドカッター	WINDCUTTER	MP 4	屬性/風	威力/16	範圍/部隊	對象/敵人	
トルネード	TRONADO	MP 8	屬性/風	威力/13	範圍/10	對象/敵人	
アースクエイク	EARTHQUAKE	MP 20	屬性/大地	威力/0	範圍/15	對象/敵人	
メテオ	METEOR	MP 16	屬性/——	威力/20	範圍/5	對象/敵人	
ホーリーブレイズ	HOLYBREATH	MP 5	屬性/神聖	威力/10	範圍/6	對象/敵人	
ターンアンデッド	TURN UNDEAD	MP 8	屬性/神聖	威力/0	範圍/12	對象/敵人	消滅範圍內指揮官以外的不死系敵人
HPドレイン	HP吸收	MP 4	屬性/精神	威力/10	範圍/7	對象/敵人	
MPドレイン	MP吸收	MP 1	屬性/精神	威力/10	範圍/7	對象/敵人	
ブラスト	BLAST	MP 12	屬性/——	威力/3	範圍/單一	對象/敵人	
スリープ	SLEEP	MP 10	屬性/精神	威力/10	範圍/部隊	對象/敵人	令敵人暫時陷入睡眠狀態
コンヒューズ	CONFUSE	MP 3	屬性/精神	威力/13	範圍/部隊	對象/敵人	令敵人混亂，不分敵我的攻擊
ゾーン	ZONE	MP 8	屬性/精神	威力/15	範圍/部隊	對象/敵人	令敵人的攻擊防禦修正降低至3/4
ミュート	MUTE	MP 4	屬性/精神	威力/3	範圍/部隊	對象/敵人	封住敵人的魔法
デクライン	DECLINE	MP 8	屬性/精神	威力/0	範圍/部隊	對象/敵人	將敵人的魔法防禦值降低15
プロテクション1	PROTECTION 1	MP 3	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的防禦力+8
プロテクション2	PROTECTION 2	MP 6	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的防禦力+12
アタック1	ATTACK 1	MP 3	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的攻擊力+8
アタック2	ATTACK 2	MP 3	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的攻擊力+12
クイック	QUICK	MP 5	屬性/——	威力/10	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的移動力+8
レジスト	RESIST	MP 5	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	暫時將一個部隊的魔法防禦力+40
ヒール1	HEAL 1	MP 3	屬性/——	威力/16	範圍/2	對象/己方	回復各部隊15~30 HP
ヒール2	HEAL 2	MP 6	屬性/——	威力/16	範圍/2	對象/己方	回復各部隊30~45 HP
ヒール3	HEAL 3	MP 8	屬性/——	威力/16	範圍/2	對象/己方	回復各部隊的所有HP
フォースヒール1	FORCEHEAL 1	MP 4	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	回復某單一部隊15~30 HP
フォースヒール2	FORCEHEAL 2	MP 8	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	回復某單一部隊30~45 HP
フォースヒール3	FORCEHEAL 3	MP 12	屬性/——	威力/14	範圍/部隊	對象/己方	回復某單一部隊的所有HP
テレポート	TELEPORT	MP 8	屬性/——	威力/40	範圍/部隊	對象/己方	將某單一部隊瞬間轉移至任何位置



SCENARIO-01
「浮遊城·襲擊」

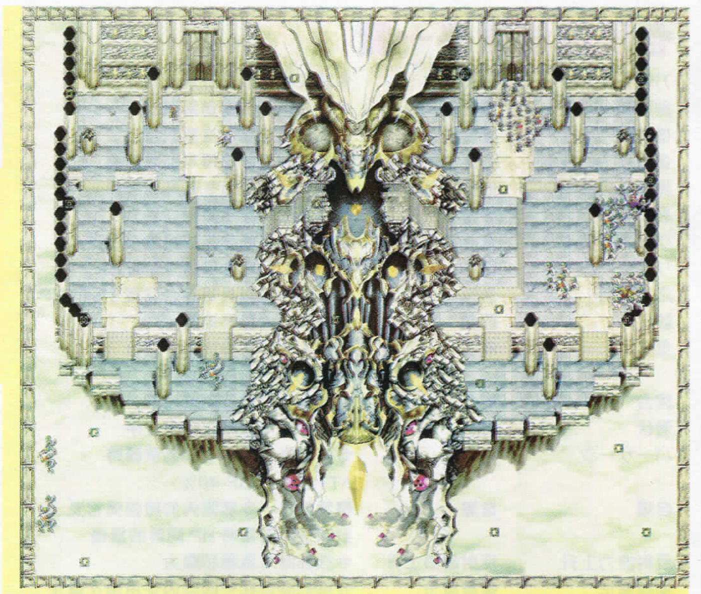
拉卡斯王國（ラーカス）雖然身處於北方的列古利亞帝國（リグリア）及南方的同盟國巴拉魯王國（バーラル）之間，但藉着王都拉卡斯亞上空浮遊城的力量，一直維持着和平的時代，繁榮興盛。

今天，在這浮遊城內，會舉行一位年輕騎士的任官儀式。迪哈魯特(ディハルト)一直以來夢想有一天能成為騎士，並為此而接受着嚴格的修行，到了今天，他的努力終於有成果了。但就如要粉碎他的幸福一樣，一群不祥的黑翼正在迫近浮遊城。

在浮遊城的地下祭壇內，近衛騎士祖利安（ジェリオール）正在通知迪哈魯特他的任官儀式已經準備好舉行，但在浮遊城附近的一個山丘上，列古利亞帝國的歐迪密拉元帥其實早已率領着大班士兵等待着進攻浮遊城的機會，由於浮遊城有一枚可一擊毀掉一個城市的魔動砲守護着，他決定採用從上空突襲的方法，並選擇在暴風雨的日子出擊，以免被敵人發現。

在浮遊城的任官儀式會場內，迪哈魯特經威廉候爵授與騎士的稱號及新名字(這個就是各位在遊戲開始前設定的名字，以下會簡稱主角)。跟着，騎士祖利安更宣佈自己會和莉娜（レイラ)結婚，但士兵在這時突然傳來了帝國飛兵隊來襲的消息，由於恐怕敵人會用聲東擊西的戰略，威廉候爵決定派主角和他的女兒迪雅莉絲（ティアリス）迎擊從西面來襲的敵人，而他就和祖利安一起負責東面的防禦。







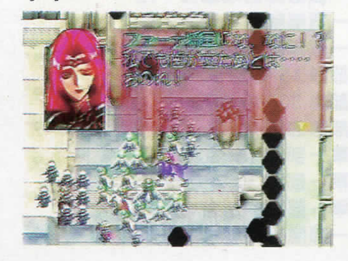


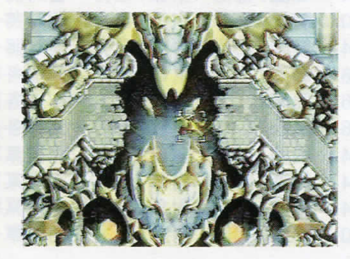
BATTLE

第一版是半強制版面，首先是開始位置不能自由地設定，而主角和迪雅莉絲則被分隔在浮遊城的左面，事實上，出現在左邊和右邊的敵人完全是兩個次元，以主角開始時的等級亦根本沒有資格染指那邊的戰鬥，所以各位還是努力利用左方的敵人來提高等級好了。迪雅莉絲是屬於僧侶系的人物（正確來說她的職業是主教BISHOP），所以若是主角和她走在一起的話，就算受傷時亦可利用她的魔法來回復，另一方面，雖說左方的戰線上只有三隊敵軍，但若有任何一隊被全滅時是會有另一支部隊出現的。

至於右邊的戰線方面，第三回合開始會出現敵人，最初交鋒的只是敵方一般的部隊，雖然一般守軍不足以應戰，但威廉候爵和祖利安就還可支撐着，即使是費娜（ファーナ）的部隊亦一樣勝不了他們，但到了歐迪密拉元帥參戰後，祖利安和威廉便難逃被擊倒的命運。當兩人被先後擊倒時，威廉候爵以最後一口氣叫主角到都市拉費魯（ラフェル）請求同盟國巴拉魯（バーラル）派兵進行反擊，而當歐迪密拉走到版面中央將支撐浮遊城的水晶毀掉後，失去動力的浮遊城便開始墜落地面，第一版的戰鬥亦到此告一段落，並非如版面開始前的勝利條件顯示那樣要全滅敵人才可。

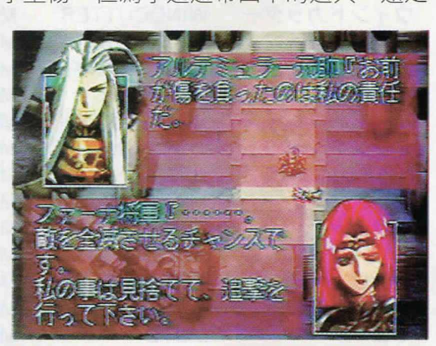






AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，歐迪密拉第一時間趕往浮遊城內看費娜的傷勢如何，可見他雖然在主角那方的立場上是位侵略者，但他也是一位相當關心部下的上司，至於在浮遊城附近的山崖上，主角、迪雅莉絲和受重傷的祖利安及他的未婚妻莉娜呆望着正逐漸墜落的浮遊城，雖然祖利安受了重傷，但為了逃避帝國軍的追兵，還是不得不立刻出發往拉費魯，這時迪雅莉絲會因為傷心而不捨得離開，各位可選擇：1. 讓她看見你的笑容。2. 說「祖利安他……」。3. 說「跟我們走吧！」(在下這時所選的是第1個選項）。



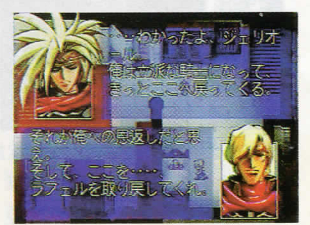


◆勝利條件
全滅敵人
◆敗北條件
主角之死亡



SCRNARIO-02
「拉費魯之狂氣」

在拉費魯的教堂內，神官雖然盡力替祖利安治療，但在主角的追問下，他也直言祖利安事實上是已經時日無多了，這時鎮上的士兵通知各人敵人來襲的消息，莉娜和迪雅莉絲先到鎮上協助平民逃難，而祖利安亦知自己的情況，於是便叫主角將他留下算了，主角答應他會成為一位出色的騎士帶兵重回這地方，而莉娜在不願意的情況下亦不得不和祖利安分開……



BATTLE PART 1

這一版可選擇參戰的人物仍是主角和迪雅莉絲，而莉娜則會以NPC（NON PLAYER CHARACTER、即不受玩者操制的人物）的方式登場。至於選擇部隊方面，這時兩人的等級仍是很弱，而且在軍資金方面亦不會有甚麼困難，所以最好還是將部隊增至上限。

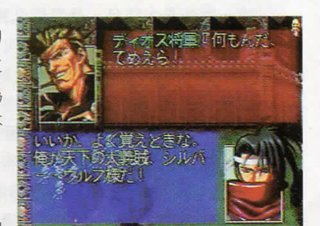
EVENT 1

當雙方佈陣完畢後，主角發現前來攻擊的並非帝國軍，竟然是屬於同盟國巴拉魯王國的軍隊，兩人在吃驚之餘，亦只好先行逃脫，幸好負責追擊的迪奧斯將軍（ディオス）雖然看起來凶神惡殺，但卻是那種不會濫殺無辜的人，而主角則趁這機會先讓平民從南方的城門離開。



EVENT 2

當3隊市民之中有任何一隊成功從鎮的南門逃脫後，在圖版的左下方便會出現一位名為銀狼（シルバーウルフ）的俠盜，他因為對於巴拉魯軍率兵破壞鎮上和平的手法看不過眼，決定帶着部下來助主角一臂之力。



EVENT 3

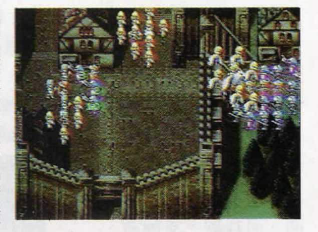


當銀狼和主角等人會合時，巴拉魯王國的偉路達王（ウィルダー）卻突然率領大軍從圖版的左上方出現，他首先責怪迪奧斯對逃走的平民採取姑息的態度，下令對逃走的人格殺勿論，雖然主角說出自己的身份（主角的家族和巴拉魯家的關係是很親密的……），但偉路達王卻完全不理會，並開始派出帶來的部隊加入追擊主角的行列。

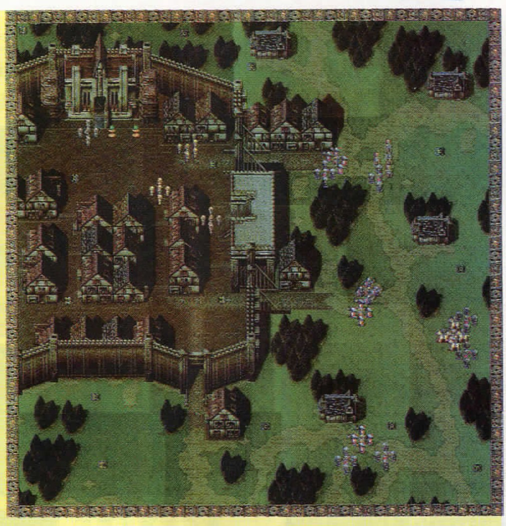


BATTLE PART 2

戰鬥開始後，由於莉娜的部隊近乎沒有任何戰鬥力，而且她的行動不是由你控制，所以只有讓主角趕到鎮右下方的出口擋着攻進來的敵兵（從右上方城門來襲的迪奧斯及副官列特（リード）由於會有數回合不作任何行動讓平民離開，所以應該是趕不及追上來的），不過要以主角一支部隊的力量擋着下方的敵人，就必須要配合迪雅莉絲的回復魔法才可。當銀狼出現後，由於他的LV達20之高，一般敵兵不會是他的敵手，但遇上LV25的迪奧斯仍多數會戰敗，就算可撐得一會，最後仍是難逃被LV55的偉路達王及旗下精兵（LV19~20）擊滅的命運，幸好他即使在這一敗戰死也是沒有問題的，總之各位可在偉路達大軍迫近時開始讓主角和迪雅莉絲撤退，完成這一版的勝利條件。



當版面結束時，若是你能讓所有平民成功逃脫的話，他們是會託莉娜將一件「天使之環」送給你，這東西可令裝備者的HP及MP值上限於裝備期間提高10點，相當好用。



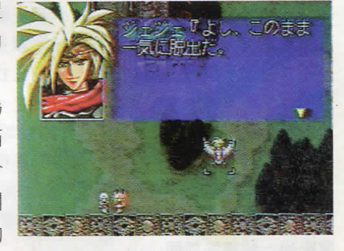
在帝國軍元帥歐迪密拉的策略下，浮遊城被攻陷了。

好不容易才成功從浮遊城逃脫的主角等人，安全地逃到了都市拉費魯。若能得到同盟國巴拉魯王國的協助，要和帝國作戰亦並非是不可能的。不過，拉費魯亦受到了戰火的波及。

AFTER BATTLE……

由於發生這個異變，主角等人已經無處容身，所以他打算前往找叔父尼蒙特子爵（レイモンド），希望利用那處遠離拉卡斯王國核心地帶的特點來秘密集兵，以求進行反擊。

經此一戰後，拉費魯鎮已成為了巴拉魯王國的領地，偉路達王不滿迪奧斯給太多平民走了，同時更下令要將該處的税率提高一倍，迪奧斯開始向副官列特表示想離開這支軍隊的打算，不過列特就因為要顧及妻子和兒女，所以亦只好忍受下去……



來到尼蒙特的大屋後，主角向尼蒙特說了由浮遊城被攻陷以至巴拉魯王國突然反目成仇的經過，最後尼蒙特終於答應負責招兵買馬來收復國土，但這個並不是一朝一夕可達成的事……







隱藏道具位置



◆在樓梯附近的一角，可找到一枚魔力草

◆勝利條件

全滅敵人

主角、莉娜及迪雅莉絲到達圖版下方

◆敗北條件

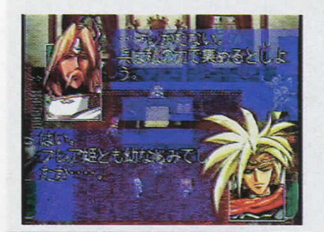
主角之死亡

莉娜之死亡



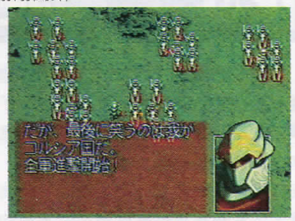
序幕之終結

當各位完成了SCRNARIO-02之後，遊戲會開始進入正章，浮遊城被毀後，拉卡斯王國的領地不斷受到由歐迪密拉元帥率領的帝國軍侵佔，而巴拉魯王國等鄰國亦趁着這機會在拉卡斯王國的土地內擴大自己的圖版。巴拉魯王國的偉路達王由於得到了一位叫黑騎士的人加入，似乎顯得信心十足，即使是歐迪密拉元帥亦不放在眼內。而在這半年時間內，主角們就一直在尼蒙特的領地內等待時機，LANGRISSER III 的故事，到現在才不過是剛剛開始……









SCRNARIO-03
「目光悲傷之劍豪」





在尼蒙特子爵的大屋內，主角等人正談到收復國土的事。由於要暗地裏招兵買馬，他們足足花了半年時間才徵集到足夠的兵士，但在這段期間有多個國家相繼向拉卡斯王國侵略，令這國家已近乎名存實亡。為了令徵集到的軍隊得以有效地運用，尼蒙多派主角指揮一支部隊，聯同迪雅莉絲及尼蒙多的兒子路爾（ルイン）一起前往找尋被稱為天才軍師的杜蘭特男爵協助，而他自己則指揮主隊先着手將入侵國之一的哥魯斯亞（コルシア）趕出拉卡斯。



在通往蘭修村（ランシュ）附近的路上，路爾向主角提到在該村莊內住了一位名叫基柏特（田田田田田）的劍豪，眾人特意走到村裏請求他加入成為同伴，但他卻似乎不想聽到別人稱他為劍豪，只是走到屋後的一個墓地前面……

就在這時，村莊內的墓地忽然出現了一位樣子可怕的「死人使（即可自由控制死屍的人）」古羅布（グロブ），他將墓地裏的死屍喚醒成為部下，打算利用這班人替他殺死某位女魔法師，但因為被村民發覺，於是他便先命令這班喪屍部隊殺死村裏的居民……

BATTLE PART 1

雖然迪雅莉絲的基本顧用部隊「衛兵」在一般的戰鬥中能力較弱，但在這一戰中卻可大顯身手，因為在這一版中出現的敵人幾乎全是被列入為「靈」與「不死」的類別，而「衛兵」就正是這兩種敵人的天敵，至於路爾及主角均主要是作為輔助的身份。

EVENT 1

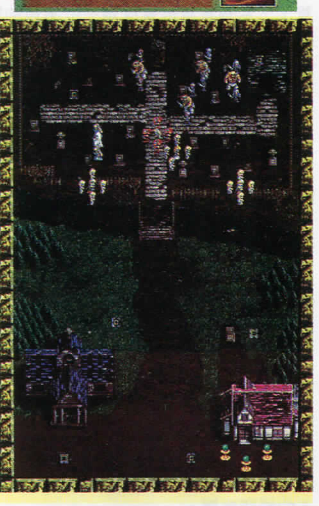


當第一回合開始行動後，古羅布發現了在基柏特的屋後還有一個墓地，於是亦將那處的死屍喚醒，原來墓裏面的是基柏特的女兒歌迪（コティ），她最初失去了理性地向基柏特攻擊，但終於也清醒過來，看不過眼的古羅布於是向歌迪施以重擊，歌迪「臨死」前說服了基柏特再次拿起武器作戰，而基柏特就這樣從第二回合開始加入成為同伴。

BATTLE PART 2

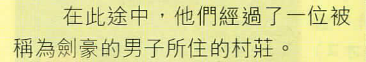


雖然要先經過一些事件，但基柏特最後亦成為了同伴之一，他的特點是初期已可顧用騎兵，在移動速度上有頗大靈活性，而且一開始就有LV6，應該是會比當時的主角等人為高。當開始戰鬥後，首先要在橋邊留出一條可供平民逃走的路線，跟着便是以迪雅莉絲為主，在橋邊設下一條防線（不妨選用橫向一字排開的陣式），令所有接近的敵人都要和她一戰。最初由於迪雅莉絲的等級低，敵人的數目亦實在太多，所以最好能在戰鬥初期使用一次迪雅莉絲的魔法「驅魔TURN UNDEAD」，一次過將首領以外的部隊重創，令她的等級能追上其他人的水平。



由攻陷了「浮遊城」的歐迪密拉元帥所率領的列古利亞帝國軍，取下了拉卡斯王國的王都拉卡斯亞，實際上，拉卡斯王國已經等同滅亡了。但逃到地方領主尼蒙特子爵根據地的主角、迪雅莉絲及莉娜在那處招兵買馬，等待機會出兵奪回王都。自浮遊城被攻陷之後半年，今日終於來到決定出兵的日子。被委派指揮分隊的主角，為了得到軍師杜蘭特（トーランド）的協助而開始旅程。

在此途中，他們經過了一位被稱為劍豪的男子所住的村莊。



這一戰的最大特色，是當你全滅了古羅布以外的部隊時，他會再召喚一些新的部隊出來（加起來會重召部隊兩次），而且這新召出來的部隊不論在LV及部隊HP方面都會比之前為高（最後一次的敵人達LV8）。雖說只要打敗了古羅布便可以直接過版，但他本來就比現時的各人都要強（LV16），所以在下會寧可花多一些時間來提高等級，但要小心的是那些靈系的敵人移動速度很高，亦不受地形限制，一旦被他們走到平民的面前是很奇險的。

順帶一提，由於迪雅莉絲在這時的MP值不多，所以在這版的長期戰中，不妨在適當時間利用在上一版取得的道具「魔力草」回復她的MP，因為這道具在往後的版面是可以很輕易買到的。

AFTER BATTLE……





在戰鬥結束後，假如你能保持平民之中沒有部隊被全滅，他們會送你一個名叫「諸神之祝福」的道具，而基柏特亦正式成為同伴之一了。



另一方面，在拉卡斯西面的平原上，尼蒙特子爵開始率兵和入侵國之一的哥魯斯亞作戰，而在舊拉卡斯亞王城（即現帝國軍本陣）內，歐迪密拉等人亦知道了尼蒙特出兵的事，但他暫時只採取觀望態度，倒是這時士兵報告有一群俘虜逃走，老練的佳歐將軍（ガイエル）於是帶兵前往追擊，不過他似乎對於歐迪密拉相當不滿，認為他只是藉着是先皇之子的身份而取得元帥地位的。

隱藏道具位置

◆在圖版左上方的基地前面，可找到一支神酒。



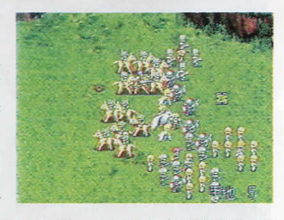


◆圖版右上方的房屋前面，可找到一個艾基魯之頭盔（エギルの兜）。



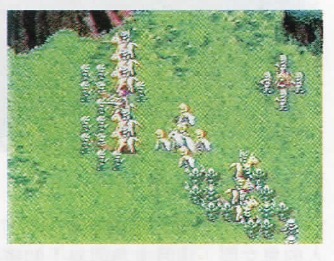
SCRNARIO-04 「佳歐將軍」

BATTLE



這一版並沒有太多版面開始前的故事，基本上只是稍為交待從帝國軍手上逃出來的比艾魯（ピエール）及妮芬（リファニー）在逃走時被佳歐的部隊追上，而剛路經此處的主角們則馬上前往相助。至於佳歐發現主角等人後，亦馬上推測到他們是打算前往杜蘭特的領地，於是便馬上派出一支部隊回大本營報告，自己則繼續帶兵追殺比艾魯他們。

當第二回合比艾魯他們發現了主角後，便會問你他們應該採取哪種策略，三種策略從上至下分別是：1. 在那附近待機。2. 向敵人攻擊。3. 逃往這邊。由於敵人首先追上他們的是一支騎兵隊，而比艾魯的部隊又剛好是騎兵的宿敵槍兵，所以即使留在原地作戰亦不會有甚麼危險，而主角等部隊則可趁着這段時間以高速的移動模式趕往交戰地區。



在敵方的部隊中，上下兩方是各有一支飛行部隊的，但他們並不會一開始就向你們衝過來，而是會先飛到版面右端附近，再折反向兩支NPC的平民部隊攻擊，不過因為他們在開始攻擊前有數回合的時間，所以各位不妨先利用這段時間將地面部隊盡量消滅。在這方面，上一版剛剛成為同伴的基柏特會顯得相當活躍，只要你能避免和敵方槍兵隊交戰的話，騎兵是會相當強的。

另一點值得注意的是當來到第 14 回合左右時，佳歐的部隊會開始行動，不過他的等級實在是太高了（LV35），以現時的實力大概是沒有可能取勝的，所以最好還是避免和他接觸，到他出動之前將其他部隊全滅，這時畫面左下方會出現一支以杜蘭特男爵的女兒「露娜」（ルナ）率領的新部隊，佳歐他則因為形勢對自己不利而撤退。

順帶一提，這一版的圖版中央附近有一個與別不同的小洞，若你在經過它的時候用泥土蓋上（土をかぶせる），地之妖精會給你 500P，若你用腳在上面不停的踏（足をふみならす），地之妖精會問你有沒有甚麼想要，回答「是」（はい）的話可得到一枚魔力草，回答「不是」（いいえ）的話則可得到一個艾基魯之頭盔。至於若是你選不加理會（放っておく）的話就甚麼也不會得到。

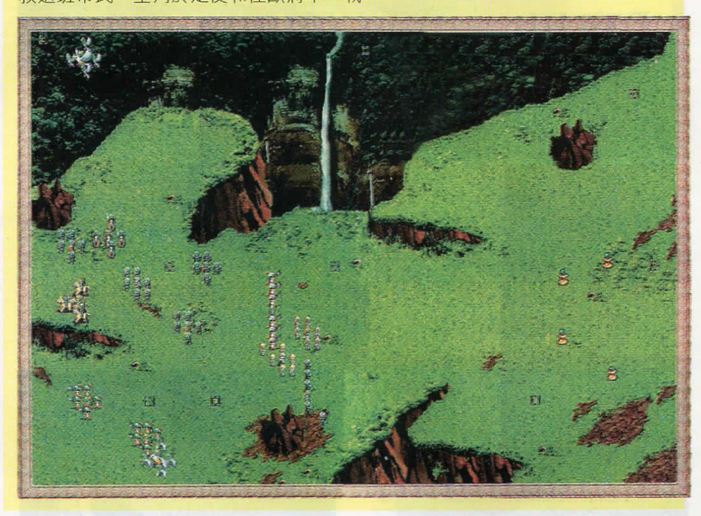


AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，比艾魯與妮芬向各人作自我介紹，比艾魯是拉卡斯亞的見習騎士，而妮芬則是位自幼學習魔法的女孩。他們知道主角是為了奪回國土而戰後，都很樂意地加入成為同伴，而你可在這時選：1. 請多多指教。2. 要女性作戰似乎……3. 甚麼也不說。（在下所選的是 1. 請多多指教），若你能確保兩隊平民沒有被擊倒的話，則更可取得由他們送給你的「諸神之祝福」作為謝禮。



得到了劍豪基柏特這位可靠的同伴後，繼續前往杜蘭特男爵住處的主角們，在途中的山路遇上了一班受到帝國軍佳歐將軍追擊的市民。為了從帝國軍手上拯救這班市民，主角於是便和佳歐將軍一戰。



在舊拉卡斯亞王城內，當日在攻擊浮遊城一戰中受傷的費娜已經康復了，而在知道主角等人正在前往杜蘭特的大屋後，歐迪密拉元帥派了其部下艾馬尼（エマーリンク）率領騎兵隊前往杜蘭特的大屋進行討伐，順道一試被稱為天才軍師的杜蘭特到底有多少實力。另一方面，他又派遣荷魯捷（ボルツ）前往迎戰尼蒙特的部隊。

往隱藏版之道◆1



在完成這一版後，其實是可以先進入一個隱藏版面的，不過就必須先經過一些手續……

首先，你要在移動畫面中將主角和路爾兩人靠在一起，那麼路爾便會問你用不用向那些與比艾魯及妮芬一起逃走的平民下指示，若你選擇「是的」再叫他們往西走（西へ逃がす），那麼平民們便會因為你這奇怪的舉動（往西走是帝國軍的所在位置！）而顯得莫明其妙。跟着當你來到比艾魯附近時，他會問你為何會誤叫平民往西方移動，你要在這時「死撐」着回答「是因為要一試同伴們的方向感」（仲間の方向感覚を試した），到過版時迪雅妮絲便會說你的不是，你要在這時死撐着裝出發怒的樣子（ムッとする），那麼便會發生主角自作主張要替其他隊友帶路的事件……







◆勝利條件
將佳歐以外的部隊全滅

◆敗北條件
主角之死亡
NPC之全滅

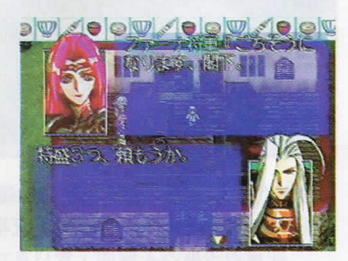
SCRNARIO-？1
「真說・森林之牛丼店」

既隱瞞自己是個方向痴，而且又倔強固執的主角，帶着各人前往杜蘭特的大屋，不過，他們不知在甚麼時候在一個不熟悉的森林中迷失了方向……

在這遊戲中一共隱藏了四個特別版面，雖然要進入這些版面要配合一定的條件，但因為這些版面的內容都相當抵死，加上可因此比正常多玩一版，所以在下的攻略是會將它們一一列入介紹範圍內的。

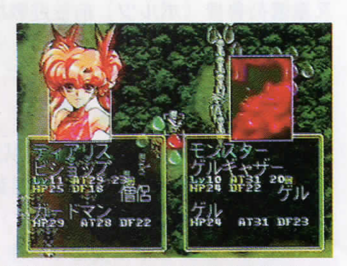
第一個隱藏版面是「真說・森林之牛丼店」，這一版雖然同時出現





了歐迪密拉、費娜、荷魯捷、佳歐等帝國著名大將，但他們這天只談食事、不談公事，所以實際上你是不用和他們以武力對決的，倒是這一版通往牛丼店（牛肉飯店）的森林內有相當多的史萊姆出沒，在一般的情

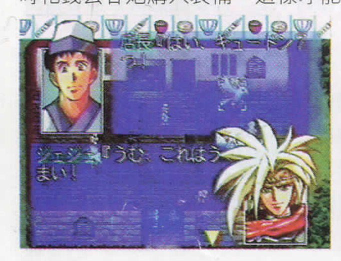


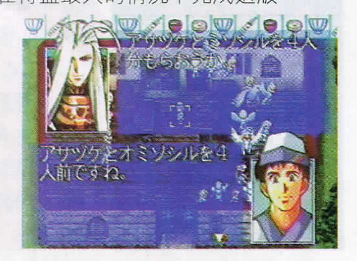


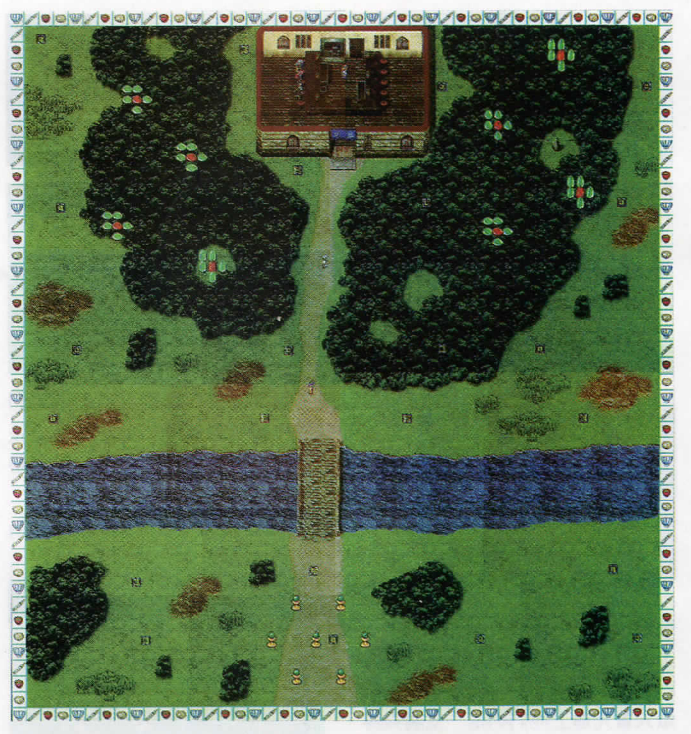
況下，你的隊伍中就只有迪雅莉絲可雇用的衛兵才能有效地消滅他們。

這一版除了可利用全滅敵人（史萊姆）來過版外，亦可將所有指揮官全部移動至牛丼店內，再將主角移到櫃枱前面，那麼他便會替各人叫牛肉飯，你可以選擇只叫主角那一份（自分だけ）、只叫女角們的份（女の子だけ）或是人人有份（全員），只叫自己那一份可令主角的HP上限加1、但會令所有隊員不滿，只叫女角的份會導致女角們認為你心術不正、甚麼也沒有得加，只有替全部隊員都叫一客，才能開開心心地吃一餐飯，而其中數人更可增加HP上限1點，但不要忘了這些牛丼是要收錢的，每客250P，因此你若然是在出發前將錢花得七七八八的話，便很可能到最後功虧一簣。

這一版最理想的完成方法是既將史萊姆部隊消滅至剩下一隊，又能趕得及到店內吃一餐，不過因為可控制的部隊實在很多，若不雇用傭兵會勝不了那些史萊姆，但請了傭兵又會不夠錢吃飯，所以在下會建議大家不妨將一些用途不大的道具賣掉，而露娜等新加入的人物亦不要在這時花錢去替她購入裝備，這樣才能在得益最大的情況下完成這版。







EVENT 1

當主角們剛出發經過圖版下方的橋樑後，會碰上牛丼店前來招徠客人的兔女郎，這時主角因為不知道甚麼是牛丼，如此便向這少女查問，不過她亦不知怎樣答你才好，若是你在這時選「不答我的話就打妳的了」（教えないとケガするぞ），那麼你便可在移動後向她攻擊，打敗兔女郎之後她會高呼「早知就不幹這份兼職吧……」並留下一件兔女郎衣服





（バニースーツ），若是你選擇馬上穿上它的話，便會被隊中所有女角大叫你是變態的，你更會因此而GAMEOVER，就是你選擇不馬上穿上也好，也會被隊員說你連無辜少女也不放過（就連歐迪密拉也是這樣說），結果同樣是GAMEOVER……總之就不要亂說話好了。

EVENT 2

若你是將所有史萊姆打敗來過版的話，那麼在全滅史萊姆後，露娜便會問你肯不肯讓她來帶路，若你在這時選「不」（いやだ）的話，那就只會增加她對主角的反感，只有在這時乖乖的說「知道了」（わかった），那才能平安無事地過版。



◆勝利條件
秘密

◆敗北條件
任何一位PC人物的死亡
20回合以內未能落單

SCRNARIO-05
「智將艾馬尼」

BATTLE PART 1



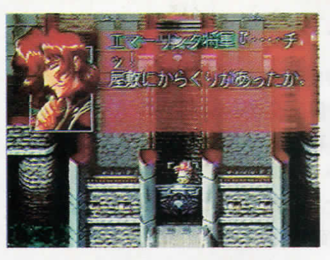
加入了比艾魯與妮芬後，你可控制的部隊已經達到6隊之多，至於上一版剛出現的露娜，這次只會以 NPC 的形式出現，不過她的等級頗高，基本上是不用擔心的。

在敵人的初期佈陣方面，除了左上方和右上方的兩支步兵外，12 支敵部隊是在畫面中下方的大山左邊分為三個中隊的，其中最接近杜蘭特大屋的數支部隊由於是騎兵隊，會很快和你的部隊接觸，所以最好是將上一版加入的比艾魯放在前線擋着，若是其他人物已有能轉職成LORD的話就不妨利用這方法來增加槍兵隊的數目。另一方面，在下會選擇派一兩支部隊到畫面下方引開左下方的4支敵部隊，以減少前線的負擔，不過這些部隊最好是移動速度較高的，否則想逃的時候也會不夠快的了。

EVENT 1



當艾馬尼來到大屋前面時，由於有不少平民在屋內，杜蘭特會先讓他們撤走，而艾馬尼亦相當有騎士精神，命令部隊要在平民撤走後才能進攻杜蘭特的大屋，但各位要記着：他並沒有説過不會在這段時間內向主角那邊的部隊進攻的。



EVENT 2

當平民全部撤走後，艾馬尼會親率部隊攻往杜蘭特的大屋，但卻在大屋的入口中了陷阱動彈不得，更受到杜蘭特的弓箭隊圍攻，不過他一點也沒有失去冷靜，很快便想到利用打開水閘提高水位令自己的部隊浮起去脫險的辦法，然而這仍是困住了他不少時間。

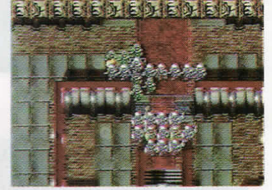
EVENT 3



就如露娜在戰鬥一開始時提醒你要小心伏兵那樣，若你的部隊不顧一切以最高速度衝向畫面左方，便會碰上艾馬尼設在森林裏的伏兵，但若是你一直不接近那邊的話，那裏的伏兵便要到第四回合之後才會因為等得不耐煩而自動現身。

BATTLE PART 2



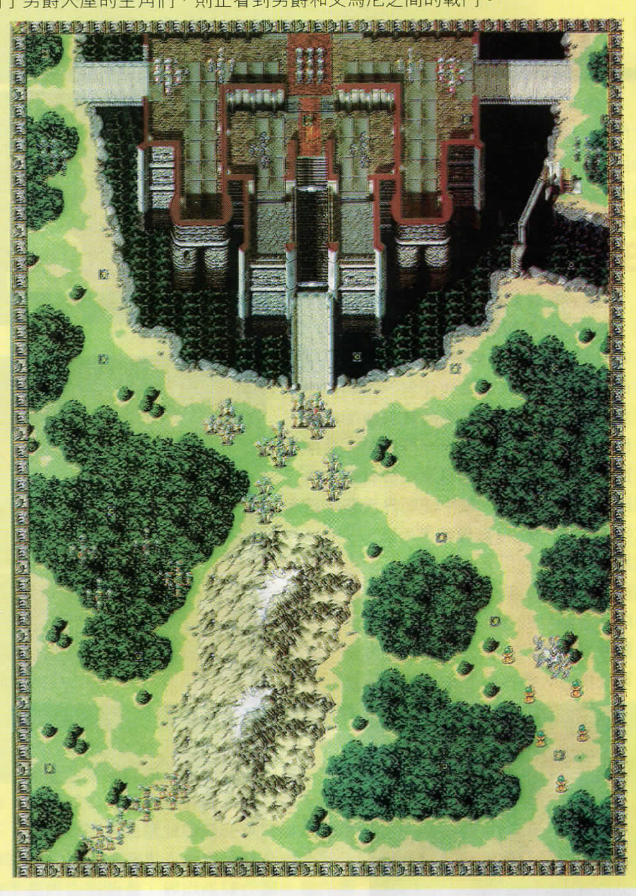


當艾馬尼被困在大屋的入口後，他會有一段時間動彈不得，加上杜蘭特的部隊數目很大，從左上及右上方向他進攻的部隊理論上是沒有可能給他致命一擊的，但若是艾馬尼逃出陷阱，這種均勢便很難再維持，所以在下會派出一支槍兵部隊（情況許可的話最好兩支）守在大屋的前面（但不要碰到入口，否則



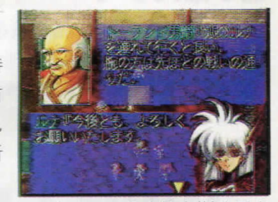


從佳歐那裏取得了情報的帝國軍元帥歐迪密拉，派遣艾馬尼將軍前往杜蘭特男爵的大屋，以求在他與主角們接觸前加以消滅。但在男爵的女兒露娜帶路下早到了男爵大屋的主角們，則正看到男爵和艾馬尼之間的戰鬥。



會被當作進了大屋而過版），將艾馬尼引出來加以消滅。雖説槍兵可剋制他的騎兵，但因為 LV 上的差距，所以最好能有其他指揮官以魔法支援。

AFTER BATTLE……

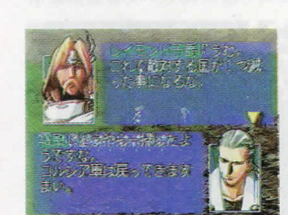


擊退敵人後，主角等人進入了大屋內與杜蘭特詳談邀請他成為軍師的事。杜蘭特覺得主角是個有潛質的年輕人，答應助他一臂之力，但因為自己已經年老力衰，同時亦要保護自己領地內的人民，所以便叫自幼隨他學習兵法的女兒露娜與主角同行。

在分析過現時的形勢後，杜蘭特建議主角不妨設計讓那些進攻拉卡斯的國家自相殘殺，並送了一些道具給主角。

另一方面，杜蘭特亦提到巴拉魯王最近找了一位叫黑騎士的人當指揮官後性情大變的事，主角跟着亦回想起自己12年前與父親一起到巴拉魯國的事，想起那裏的菲妮雅（フレア）公主……





在拉卡斯王國西面的戰線上，哥魯斯亞軍終被尼蒙特及其副將霧風擊退，而主角在知會他已和杜蘭特會合之餘，亦同時叫尼蒙特去巴魯迪亞森林的光之女神之門（ルシリス・ゲート）會合，試試找一位叫積西嘉（ジェシカ）的大魔導師。

◆勝利條件

擊敗艾馬尼的部隊
全滅敵人的迎擊部隊
當PC到達大屋時

◆敗北條件

主角之死亡
杜蘭特之死亡



SCRNARIO-06 「DOUBLE ENEMY」



主角們為了賺取時間前往光之女神之門找大魔術師積西嘉，於是來到了邊境地區，打算令兩支敵軍打起來，而方法則是同時向兩方面發動攻擊，令他們互相以為是對方向自己進攻而出來應戰。

BATTLE PART 1





這一戰的基本戰略是令兩支敵軍交戰，但其實這些敵軍的等級都不算高，所以各位可以沿着「如何趁火打劫」這種原則去玩的。基本上，只要你向任何一方的其中一隊攻擊過之後，那一方的所有部隊便會在下一回合開始全部出動向另一方襲擊，其中在畫面上方的列古利亞帝國軍由於有三支飛行部隊，若妮芬在上一戰中成功升級至可轉職成獵人（ハンター）這種職業的話，是可以一試雇用弓兵來對付這些部隊的，而這三支敵部隊因為機動力高，加上開始位置是在陸上部隊所不能接近的山谷上，若不派出空軍是很難擊滅他們的。至於在陸上戰方面，兩支敵軍最接近大橋的部隊都是騎兵，所以在初期佈兵時最好能將槍兵放在前方，以便迎戰來自雙方的敵兵。而其餘數個敵軍交鋒的地點由於距離較遠，不一定可以全部坐收漁人之利，幸好這幾個戰場的敵人軍力較為均等，數個回合內是不會馬上分出勝負的。



EVENT 1

當你成功令兩支敵軍交戰後，事實上你已算是成功達成了這一版的過版條件，若是你的部隊在這時已全部去到橋的附近或橋的左邊便會馬上過版，但這樣做會失去大量戰鬥機會，所以無論如何也要將一些部隊移出這個範圍，以求能繼續在這一版作戰。

EVENT 2



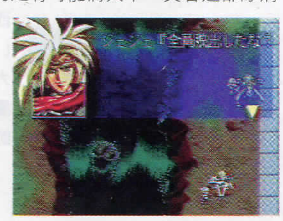


當兩支敵軍經過一輪混戰而傷亡慘重時，費娜及黑騎士會各自率領一些部隊加入戰團，除了這兩位指揮官的LV高於現時主角旗下部隊之外，他們帶來的更全是LV30及LV35的部隊。

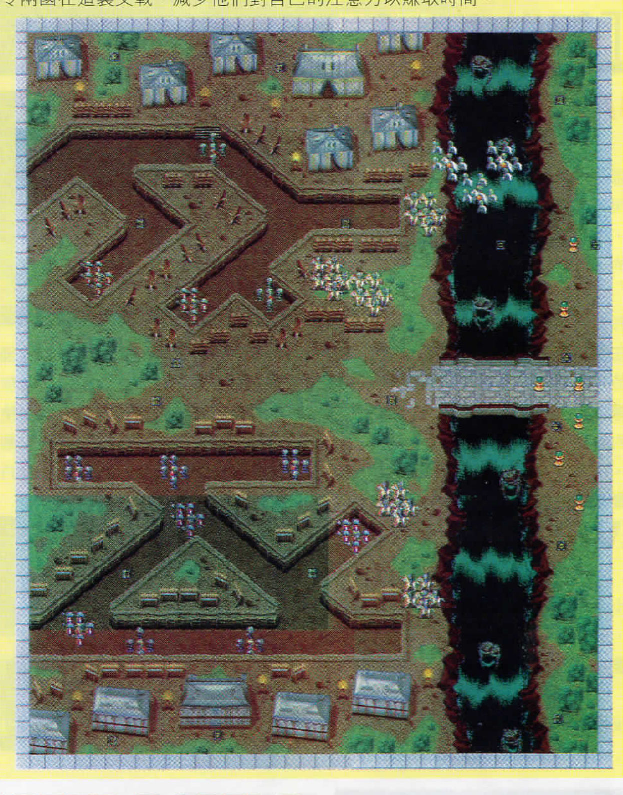
BATTLE PART 2

當兩支敵人各自派出了援軍後，其實已經代表是撤軍的時候了，若說得直接一點，就是圖版上任何一隊敵兵也有能力將你全滅的，不過若是集中火力、以適當的部隊再輔以現時已學會的所有補助魔法，仍是有可能將其中一支普通部隊消滅。由於消滅一隊LV30敵兵的經驗值相當可觀，所以各位不妨冒險一試。





得到了天才軍師杜蘭特男爵的女兒露娜成為同伴的主角，為了實行由男爵那裏學會的妙計，於是來到了列古利亞帝國和巴拉魯王國對恃中的邊境地區，目的是令兩國在這裏交戰，減少他們對自己的注意力以賺取時間。



AFTER BATTLE……

當主角們撤退後，歐迪密拉元帥終於趕到，並與對方的黑騎士進行對決，就在雙方鬥得不分高下，正要使出全力一分高下時，一株大樹突然隨着水流撞往橋樑，二人的戰鬥只有暫且結束，而兩人回到自己的陣地後都因為受傷太重而不支倒地……

另一方面，尼蒙特終於在光之女神之門找到了大魔導師積西嘉，尼蒙特本想請她加入，但她卻說真正的敵人是處於大陸東北方的魔物之國偉謝尼亞（ヴェルゼリア），而因為各國的侵略，令負責將力量轉送到這裏的四門有部份關上了。失去光之女神的保護後，偉謝尼亞的魔物入侵大陸只會是時間上的問題，而莉娜則主動要求讓她去傳令給主角、叫他前往解放各門令光之女神之門的機能得以重新運作。



隱藏道具位置



◆在圖版上方的大帳幕門前，可找到一枚號角（ギャラルのホルン）。

◆勝利條件
全滅敵人
令帝國和巴拉魯交戰，再將全部同伴後退至對岸

◆敗北條件
主角之死亡

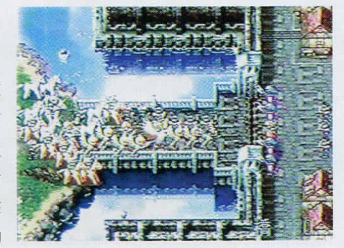
SCRNARIO-07
「重逢之山路」

莉娜終於趕上了主角的部隊，轉告主角前往解放四門之中的南門與東門，令光之女神之門的機能恢復，以免偉謝尼亞的魔物入侵。有了新目標後，主角首先選擇前往南門。



要通往南門，最快的方法是通過原本屬於拉卡斯的領地拉利姆，但當主角們來到這裏時，卻發現裏面有大群巴拉魯王國的士兵，而且敵方的指揮官更是主角所認識的菲妮雅公主。既已沒有多餘時間繞道而過，主角們於是選擇了強行突破。

BATTLE PART 1



拉利姆鎮的入口主要是由西北口、西口及西南口組成，這些入口各自由一隊槍兵守在前面，再加上一支弓兵守在後方以弓箭支援，這種組合看似簡單，事實上是很難以快攻攻破的（騎兵很難打敗槍兵，飛兵又會被站在後方的弓兵遠程攻擊重創，而且入口只有容許放置兩個部隊的地方），但由於三個入口上的敵守軍非常「盡忠職守」，即使其他入口被人攻入了亦不會擅自離開，所以較有效的戰法是將全軍集中起來攻擊其中一個入口（從方便集合兵力及入鎮後的自由度來看，進攻中央的入口是較佳的選擇。）。至於面對敵人的飛兵時，雖然他們是可作遠程攻擊，但只要碰到任何我方部隊亦必須要變成一般的戰鬥畫面，而弓兵的防禦力又是特別低的，所以即使是飛兵亦一樣可在直接戰鬥中消滅他們。

EVENT 1



當第1回合開始後，露娜會對於現時的敵人防禦方法而向你提出意見，叫你最好集中戰力突破，不要強去攻破所有入口，而你則可在這時回答她：1.沒有這回事。2.正打算如此。3.明白了。（在下所選的是3.）

EVENT 2

主角雖然向菲妮雅公主表露身份，但她看來就像是不認識主角一樣，只知道要將主角的部隊打敗。

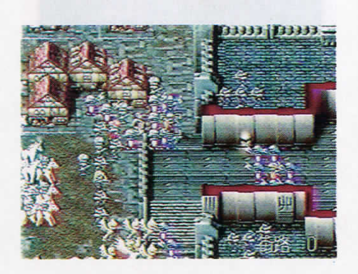
BATTLE PART 2

當你成功在三個入口中攻破一個陷口之後，敵人的守軍便會開始攻過來，最初到達的是四支步兵隊，所以應事先將騎兵放在附近以接替前線的位置，但因為敵人始終也是有4隊之多，若不能在短時間內全數消滅他們的話，便會被隨後趕上的飛兵加入戰團而變成一場混戰，令戰鬥所花的時間大增。

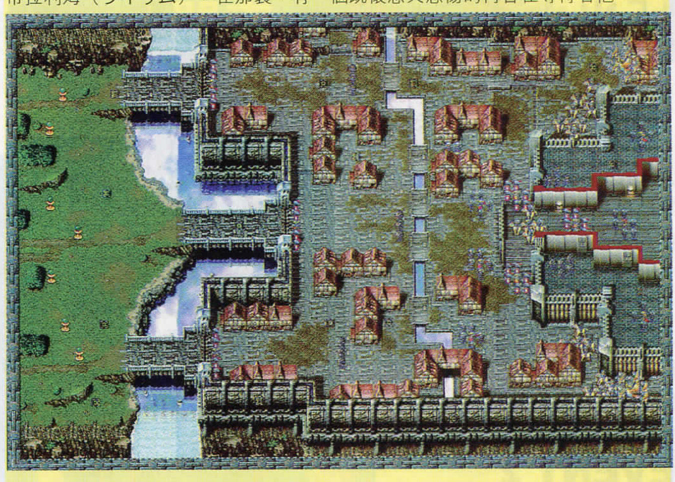
敵人的第二波攻勢是由飛兵加騎兵組成的多個部隊(若在對付之前的步兵花了太多時間便是一口氣戰下去），基本上飛兵隊是會首先到達的，所以若可及早打敗他們，便能調配槍兵隊前來迎戰敵人的騎兵隊。

敵人的最後防線是由三支槍兵隊、兩支弓兵隊及兩支魔步隊(即指揮官是魔法師的步兵部隊）再加上菲妮雅的直屬部隊組成，這裏最麻煩的地方是弓兵隊及





令列古尼亞帝國軍和巴拉魯王國開啟戰端的作戰成功了。這樣相信是可以賺取到多少時間的。主角等人開始出發到最初目的地光之女神之門，並通過山岳地帶拉利姆（ライリム）。在那裏，有一個既懷念又悲傷的再會在等待着他。



魔步隊都是被高牆所隔，根本就不能以直接攻擊和他們交戰，但這高牆又是通往菲妮雅所在位置的必經之路，所以在戰鬥時必須要有受傷的覺悟，而若然你的部隊中有弓兵的話亦可用他們來削弱敵方弓兵隊的兵力，那麼即使受到攻擊時，傷害亦會減少一些。

AFTER BATTLE……



戰鬥結束後，主角本想將菲妮雅捉住成為俘虜的，但黑騎士卻在這時突然出現，他亦不打算和主角們戰鬥，只是帶走了菲莉雅公主便算了……

被黑騎士救回後，菲妮雅亦在海邊回想起小時候和主角一起玩耍的日子，想起了6年前當主角和她告別前往浮遊城當見習騎士時的情景，你要在這時選擇當日她問你「是否不可以再一起玩」的時候，你的是如何答她的（？），可選擇的答案分別是：1.對不起。2.如妳所說的。3.一直以來和妳玩我也覺得很開心。（在下所選的是1.對不起）回憶過後，菲妮雅竟然自言自語地説巴拉魯王會變得如此好戰是她所致的……

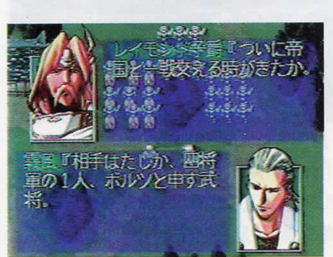
在拉卡斯亞王城內，歐迪密拉仍在養傷，他本以為黑騎士所受的傷是會比他更重的，但士兵傳來黑騎士出現在戰場上的消息，令各人都大為不解，歐迪密亞決定馬上派佳歐將軍以飛空艇團向拉費魯進攻，以求速戰速決。

佳歐雖然亦知道黑騎士的實力不弱，但他卻自恃有飛空艇團在手，不將黑騎士放在眼內，更聲言三日內就可將拉費魯攻下。

另一方面，歐迪密亞同時派出艾馬尼前往討伐主角的部隊，而在光之女神之





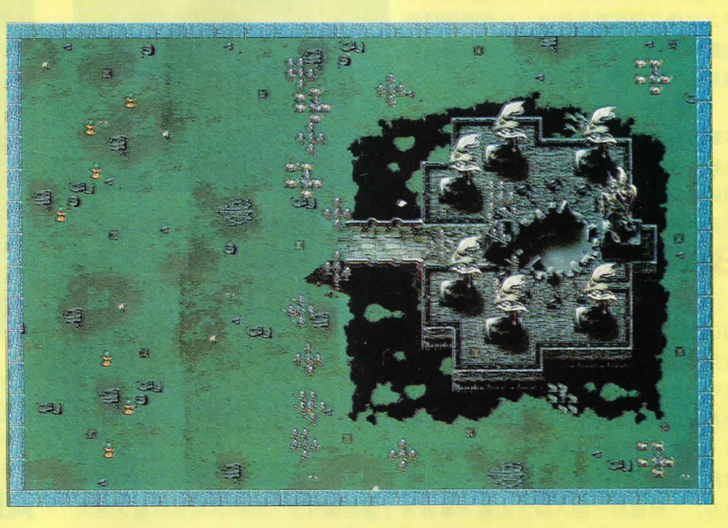


門附近，尼蒙特子爵的部隊終於和帝國四將軍之一的荷魯捷正面交鋒了。

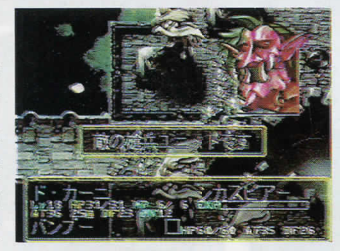
◆勝利條件
擊敗菲妮雅
◆敗北條件
主角之死亡

SCRNARIO-08
「光之女神之門~南門」

光之女神之門，是在很久之前為防止魔物入侵而建的。而為了輔助它的力量，更在周圍設置另外四門，但隨着戰爭的開始，它的機能似乎已經停止了，而用來阻擋魔物的結界亦因此而消失。為了防備不知會在何時來襲的魔物，是有必要盡早將光之女神之門再度開動的。主角一行人為了和南門的負責人蘇菲亞（ソフィア）見面，正向着門的所在之處進發。但那裏卻有一些意想不到的敵人在等待他們。

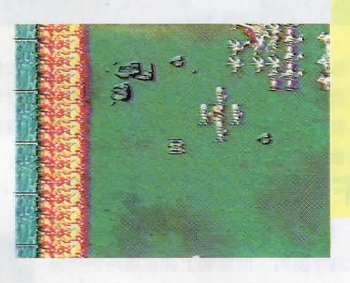


EVENT 1



來到南門前的主角等人，只見那裏被一大班頭戴面罩的奇怪傢伙所佔據着，原來他們是聚居在拉卡斯南方的遊牧民族斯卡族（シカ），他們一直以來都認為這南門的所在之處是他們的聖地，並因此和拉卡斯王國發生過不少衝突，這次終於趁着拉卡斯和其他國家交戰時派兵將這裏佔領了，而蘇菲亞更被他們捉去，生死未卜。為了問出蘇菲亞的下落，主角們只有先將眼前的敵人打倒。

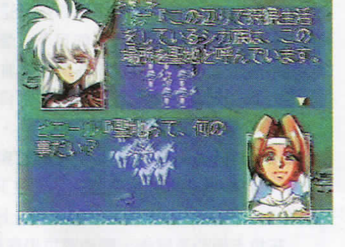
EVENT 2

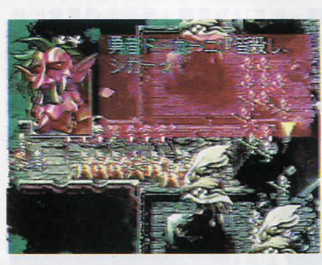


當第一回合結束時，敵人突然在畫面左方點起了火炎，並向着畫面右方一直燒過去，為了避免給活活燒死，主角於是下令全軍盡快攻進祭壇，利用那裏被水池包圍的地勢逃過敵方的火攻。

BATTLE







這一版的戰場由於幾乎是一片平原，所以實際上亦沒有甚麼特別的戰略可言，倒是因為由第二回合開始，圖版會逐漸縮小，所以移動速度較低的人物在行動時要小心一點，因為往往是你想移動、卻被敵人擋着而動彈不得，在下建議大家不妨在出兵時留下一支飛行部隊，利用他移動速度高的特點，隨時前往支援一些未能取得優勢的戰區。



當各位打敗了平原上的部隊後，便可開始向南門進軍，這時你會在橋邊的月光上發現一件閃閃發光的東西，若是你選第3個選項投下 10P 到水裏的話，水裏便會出現一隻妖精，拿着寶石問你剛才是否投下了這寶石，若在這時再選「不是」(いいえ) 的話，妖精便會因為你誠實而送你一件「天女之羽衣」。

首領杜．卡利的部隊據守了在南門的中央，並有兩支由魔法使當指揮官的部隊守在兩旁，雖然間中會受到來自魔法使的火球攻擊，但基本上這名首領亦不算是特別難對付，用人海戰術已足夠收拾他。

AFTER BATTLE……







戰鬥結束後，主角等人終於從杜．卡利口中得知蘇菲亞是被他們捉了去當儀式的活祭品，幸好儀式是在三天後的月圓之夜才會舉行，由於四門只有各自的負責人才有能力開啟，而且尼蒙特男爵派來的守備部隊亦已經到達，所以主角們馬上便出發前往進行拯救。

在北門方面的戰線上，荷魯捷的部隊雖然就如想像中的強大，但尼蒙特的部隊亦總算取得了優勢，開始逐漸壓倒帝國軍的部隊，荷魯捷將軍亦發覺戰況對自己不利，正努力在找尋對策……

佳歐的飛空艇部隊終於到達拉費魯，在強大的火力下，巴拉魯軍全無招架之力，但黑騎士這時就仍未出現在戰場上……

隱藏道具位置



◆在中央大橋上方的水面上經過時，若對答適合，便可取得一枚「天女之羽衣」。

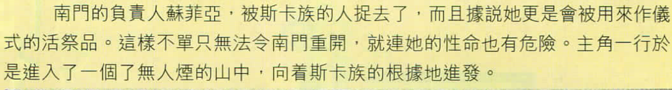


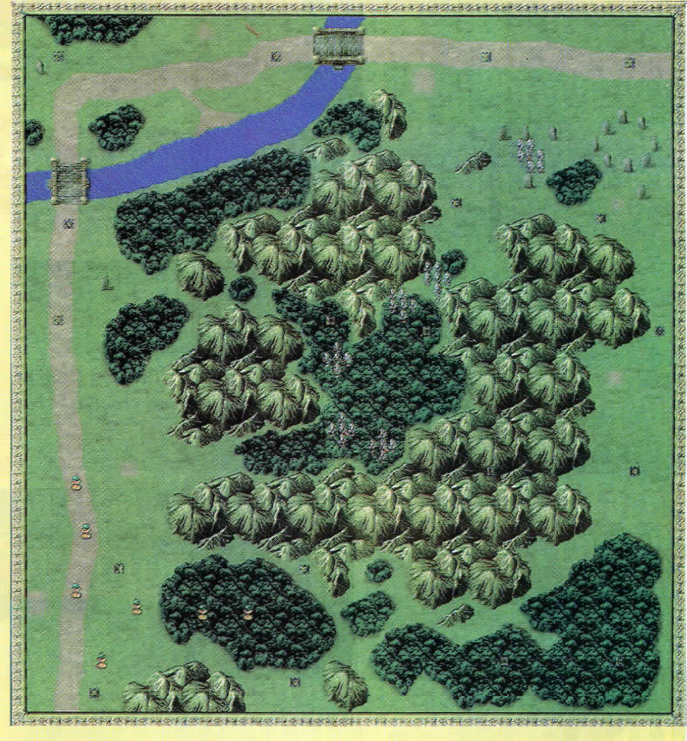
◆勝利條件
擊敗杜．卡利
◆敗北條件
主角之死亡



SCRNARIO-09

「祈禱師之襲擊」


南門的負責人蘇菲亞，被斯卡族的人捉去了，而且據説她更是會被用來作儀式的活祭品。這樣不單只無法令南門重開，就連她的性命也有危險。主角一行於是進入了一個了無人煙的山中，向着斯卡族的根據地進發。



BATTLE PART 1

這一版的戰場是個主要以森林和山嶺組成的地方，騎兵在這些地方前進時是會移動力大減的（可移動距離比步兵還要少），不過，要對付步兵最有效的辦法仍是騎兵，所以還是有必要設下這兵種的。但若然各位隊中的露娜在這時已升級至可轉職為獨角獸騎士（ユニコーンナイト）的話就不妨以這職業來進行這一版，因為獨角獸部隊不但不會在森林中被降低移動力，在森林中作戰時更可享有比其他兵種更大的防禦力修正值，若不在這一班中加以利用就太浪費了。

EVENT 1

當第一回合的移動完畢後，敵人會突然出現兩支事先埋伏了的部隊在圖版的下方及左方，這兩支均是槍兵部隊，但因為敵人的部隊數目本來就不多，所以亦不會有甚麼大問題出現。

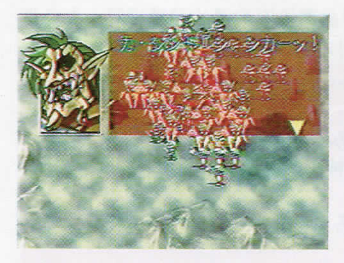
EVENT 2

當第4回合開始時，敵方的指揮官卡．斯特（カ・シンド）會施用精靈魔法令整個圖版被濃霧所包圍，這種霧有着令魔法失效的力量，簡單來説就是説主角所有部隊的魔法都被封住了，不過因為斯卡族的人所用的魔法是沿自精靈魔法，所以被封的就只有主角等人，他們是不會受到限制的。

EVENT 3

當來到第7回合時，艾馬尼所率領的大軍亦來到了這片山嶺地帶，他認為這種會封住魔法的霧會妨礙兩軍的交戰，所以主動提出先去將敵軍的指揮官消滅。

BATTLE PART 2





在第4回合開始後的數個回合內，由於你不能使用魔法，太過拼命會有趕不及回復HP的危險，所以在這段時間內還是以防守為主較好，直到第7回合艾馬尼出現後，由於他的大軍是在圖版右上方出現，數回合之內便可將卡．斯特打敗，妨礙魔法的濃霧亦會隨即消失，之後他雖然會率兵向你攻過來，但若是圖版上仍有斯卡族的部隊的話，他是會優先攻擊這些部隊的。

艾馬尼所率領的部隊，在兵種上相當平均，但由於數目頗多（10隊），若是被他們包圍的話是會陷入消耗戰的，所以在下會利用中央的森林地區集結部隊，盡量將敵人封在進入森林前的樽頸地帶，減低每次碰上的敵人數目。這一版和上次與艾馬尼對陣時不同，即使他戰敗了後，他的部下仍會留下來戰至最後，所以各位在作戰時是不用留手的。

在戰鬥之餘，各位若派部隊到圖版右上方的石柱群中央，選擇「是的」（はい）挖開地面看看，會找到一個黑箱和白箱，打開白箱可取得「紋章」（アミュレット），打開黑箱是「闇之法衣」，雖然打開其中一個箱子後，另一個便會不能再打開，但各位就千萬不要貪心地想同時打開兩個箱，否則便會一個也打不開……

AFTER BATTLE……

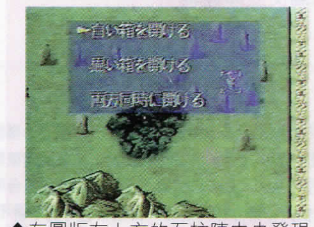
戰鬥結束後，主角也直言艾馬尼不易對付，妮芬則説帝國還有另外三位將軍，恐怕亦一樣是很強的對手，這時你可選答：1.可以取勝嗎？2.但我們是不會輸的。3.一定可輕易取勝的！（在下選答了2.但我們是不會輸的）。



在拉卡斯亞城內，歐迪密亞在費娜的照顧下已經康復得七七八八，這時士兵傳來荷魯捷將軍的部隊正處於下風的消息，於是便派出費娜前往支援荷魯捷……



隱藏道具位置



◆在圖版右上方的石柱陣中央發現寶箱後，可隨着應對方法得到「紋章」或「闇之法衣」。


◆勝利條件
全滅敵人
◆敗北條件
主角之死亡



櫻大戰 Sakura Wars

櫻攻略 最終章

文：米奇

製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：6800日圓
容量：CD-ROM（2枚組）
記憶：90 BLOCKS

上期一時手快，在第四話中忘了告訴大家怎樣打開雷門，引致有讀者來信詢問，現在特此補充：雷門的開關就在版圖右下角的圍牆後，上期書中刊出的地圖已標有一紅點，那裏只有艾蓮絲才能到達。

第八話 和平的日子 當然是去約會了！








◆大戰結束，正當大家疑惑着 CD2 到底有甚麼用途的時候，《櫻大戰》的故事昂然進入第二部「降魔編」，在這話的前段，是各位決定追求誰的最後機會——跟哪一個女孩子去參拜會直接影響她的愛情度，不過，你只能選擇當時愛情度最高的三個女孩子，其他的女孩子嘛……對不起，已反魂乏術了。

太正十三年元旦，打敗了黑之巢會的帝劇一片歡樂的氣氛，米田等特別讓大神休假一天，於是大神便打算請女孩子跟他一起到明治神社參拜。不過，本來是二人世界的約會，卻在神社遇上其他隊員，這當然是其他隊員有心跟來了。

化妝間	紅蘭問大神壽美麗的衣裝是不是很襯她	看頭2次→看身2次→看眼2次→交談→1.非常襯妳啊（よく似合っているよ）
大神房門前	愛情度最高的女孩子問大神能否和她去參拜	1.好呀，我們一起去吧（いいとも。一緒にいこう）
支配人室門前	遇見彩美小姐	選哪一個也不要緊

◆在這一節自由時間中，只有當時對大神愛情度最高的3個女孩子才會接受大神的邀請，而且愛情度最高的一個更會主動走來請大神去參拜，這時推掉對方邀請的話她的愛情度會降低，應承了跟人家一同去參拜之跟了別的女子去也會減分。而被邀請的人女孩子除了得到平時的得分外，更可在到神神參拜時選第二項來增加跟你去參拜的女孩子的愛情度。

還有一點，在參拜中大家有機會玩一個射擊遊戲，而它的獎品剛好就跟第四話中，跟艾蓮絲約會時，精品攤位中右邊的頸鍊相同，為免重覆，跟艾蓮絲約會時還是選購中間的大花頭飾好了。

任何一個女孩子的房間	大神想約女孩子一起參拜	1.跟我到神社去參拜好嗎？（俺と…初もうでに行こう）
瑪利亞房門前（瑪利亞專有選項）	瑪利亞好像有點心事	2.怎麼啦？（どうしたのかい？）
櫻房門前（櫻專有選項）	大神想稱讚櫻的美貌	2.不……我是指你妳啊（いや…きみのことだよ）
神社	許願	1. 祈求世界和平/ 2. 祈求跟（和大神一起去參拜的女孩子）感情良好
神社的廣場	——	順序看罷三個攤位然後離開
射擊攤位	女孩子問你玩不玩	1.，好呀，玩玩吧！（よーし、やろう！）
拼圖攤位/ 馬騮戲攤位	跟女孩子談論攤位的內容	選哪一項也可以
公園（艾蓮絲專有選項）	艾蓮絲問大神喜不喜歡她	1.當然喜歡妳了（もちろん…好きだよ）
公園（瑪利亞專有選項）	瑪利亞問大神可否跟她到橫濱的咖啡室去	1.妳呀，去吧！（よし、行こう！）

就在華擊團眾人喜氣揚揚的準備一同參拜的時候，久未露面的葵叉丹突然出現，而且還帶同新的敵人降魔出現。就在危急的時候，彩美和翔鯨丸及時出現，送來光武，於是華擊團便立即迎戰。

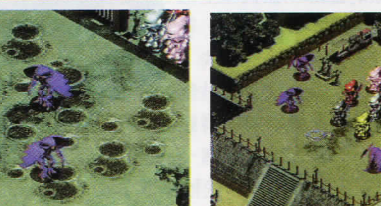




明冶神宮地圖

在這一仗開始的時候，鉤爪的攻擊力和防禦力都利害得很，即使是必殺技，所造成的傷害都非常之輕，根本不可能取勝。當你打完第一回合後，在翔鯨丸上的彩美見形勢不妙，便會通知華擊團撤退到鳥居（紅色的牌坊）之後讓她進行砲擊削弱對手的實力。因此，大家可不要在第一個回合時所有來對付鉤爪，而除了一個由大神掩護的隊員外，其他人都應立即向鳥居，否則就有可能走避不及。

砲擊之後，鉤爪的耐久力、攻擊力和防禦力都會回復到原來的水平，這時才能跟它們一拼。不過由於力量懸殊，還是用必殺技好了。大家亦可選擇跟信賴度最高的隊員使出合體技，那就可以走到鉤爪的中間，以合體技來一口氣把它們消滅。






雖然華擊團終於把降魔擊退，可是光武就因而損毀，不能繼續作戰。第二天，這件事在各大報章上刊載了出來，市民都害怕降魔的攻擊而躲在屋內，市面一片蕭條。在華擊團的會議上，大家對應該怎樣應付降魔的來襲意見分歧，櫻、瑪利亞和完奈都主張進行特訓鍛練自己，而壽美麗、紅蘭和艾蓮絲就不贊同，於是大神就決定由她們各人自行決定怎樣裝備自己來應付降魔。



支配人室	米田對報章上的報道非常憤怒	2.這是我的責任……（自分の責任です…）
走廊	紅蘭說要跟大家商量如何應付降魔	選哪一個也不要緊
作戰室	完奈問大神打算怎樣應付降魔	1.全體隊員必須再次接受訓練（全員の再訓練が必要だな）
作戰室	瑪利亞問大神對大家的分歧的決定	2.就交給各人去自行判斷吧（各人の判断に任せる）

經過三個星期的特訓，大神人再次回到帝劇，並四處去探望久別的隊員。

◆這一段自由時間大神一進入了14個房間之後就會因有降魔來襲而告終，但大家可以去的地方就有15處。以下的行動表會列出所有有事件發生的地點，而能夠得分或和得分相關的地點會放在最前列。

大堂	再見櫻	看眼一交談
大堂	遇見完奈	看身體一交談
賣店	椿請你決定買哪張特製明星卡	第一次選擇從上到下分別是櫻、壽美麗和瑪利亞，不選的話就進入第二次選擇，上到下分別是艾蓮絲、完奈和紅蘭，仍不選的話就可以得到彩美的明星卡。
食堂	完奈問你有否偏食	1.不，我甚麼都吃的（いや、何でも食べるよ）
後台	見櫻在排練	1.妳真的很喜歡舞台哩（舞台が本当に好きなんだね）
支配人室	向米田報告特訓回來	選哪一個也可以
偏廳	遇上壽美麗	不答/ 1.妳好過分啊！（いいかげんにしろ！。^ 「A2.ｫu。Kｱﾙﾅ・－　F。」やれやれ…あきれたよ）
跟壽美麗見面後任何一處無人的地方	由美來告訴大神壽美麗的事	———
壽美麗房門前	向壽美麗道歉	敲門
艾蓮絲房	探望艾蓮絲遇到彩美	敲門
紅蘭房	探望紅蘭	敲門→2.我想來見見紅蘭妳而已（紅蘭に、会いたかったんだ）→2.跟紅蘭說話（紅蘭に声をかける）→1.我希望妳能完成那飛機啊（飛行機、完成させたいね）
書庫	遇上瑪利亞	———
窗台	遇上瑪利亞	———
健身室	完奈問大神的特訓成績如何	1.妳放心好了（まかせておけよ）
更衣室/ 浴室	櫻在洗澡	選哪一個也可以，但不可不選
地下機庫	藤井傳達米田令任何人不可入機庫	———
彩美房	向彩美查問降魔的對付方法	———

STORY 1 壽美麗的苦心

當大神在偏廳遇上壽美麗，不過他以為壽美麗在這三個星期間只是游手好閒，所以大家便不歡而散。後來由美來找大神——

「大神先生，請要苛責壽美麗小姐啊。我知道的，壽美麗小姐她……為了找人出資贊助帝擊的武器開發費用……由朝到晚都到處奔走啊。」

「妳說甚麼？」

「她晚上要出席財經界的宴會，白天就到官公廳去……因為這樣……壽美麗小姐最近也沒有睡過一個好覺啊。壽美麗小姐她其實跟家人的關係不太好，聽說她差不多算是出走來加入花組的……不過壽美麗小姐為了請神崎家出面請其他財主出資給帝擊，還是低着頭回家去……」

「壽美麗小姐她……原來是那樣……」

「聽說全靠壽美麗小姐的努力籌集回來的大筆資金……曾經度停止了的花園（帝擊支部）武器生產線也開始投產了。而且在大神先生你們不在的期間，也不能讓帝劇空無一人吧？」

「……」

「壽美麗小姐她……常會把一些事情藏在心裏……我想她多半是不想讓大神先生你費心了。」

「壽美麗小姐她……」

「大神先生，我可不是要你特別憐恤壽美麗小姐……不過，假如你重視壽美麗小姐的話……請你也要謹記，壽美麗小姐也有她做事的理由的。」

聽罷由美的話後，便到壽美麗的房間向她道歉，不過，壽美麗卻沒有承認，反而叫大神也要去探望一下艾蓮絲和紅蘭，因為她們也在一直守候大神的回來。

STORY 2 飛機的夢

大神去紅蘭的房間探望紅蘭，他在臨走前鼓勵紅蘭努力，但這時紅蘭卻顯得有點吞吞吐吐——

「……」

「……怎麼啦，紅蘭？」

「我……有一個夢想。雖說是夢想，但也不算是甚麼了不起的事情，那就是……在空中自由自在的飛翔。」

「飛上天空的話我們不是經常乘翔鯨丸在空中飛的嗎？」

「那只是在漂浮而已！我所說的是自由的以翼來飛翔啊。大神先生，你可知道現在飛機是甚麼樣的東西？」

「海軍的飛機我也曾見過的……」

「對了，就是那個！失事、失事……又失事，無論設計和馬力上都有太多問題，不過，假如用上我們在靈子盔甲上的技術……飛到中國去應該也做得到……不過……那個為那未完成的飛機犧牲性命的人我是認識的，那是我很小的時候的事了。那個人說……他要以自己所做的飛機來到日本去。卒之，他飛了……沒法說些甚麼……也沒有甚麼承諾。不過，以後的事情……我也不知道了……我想，我是不是也可以自由自在的在空中飛翔，去追隨那個人呢……從那時開始，我就一直的這樣想。」

「……原來有這樣的事，我希望能替妳完成那飛機啊。」

「甚麼……？」

「那不是個難能可貴的夢想嗎？不可以不完成它的啊。這是為了妳，也為了那個人……」

「……」

「對吧……紅蘭？」

「嗯……」

「假如我能夠幫上妳的話，妳可以隨時來找我。」

「……多謝你啊，大神先生。」

「那我要走了，紅蘭。」

「……大神先生？」

「怎麼啦？」

「呃……大神先生……我忘記了說……」

「……？」

「那個人……樣子跟大神先生你很相似……」

「紅蘭……」





就在大神四處去探望隊中各人時，警號突然響起。各人立即準備出擊。當大神問到沒有光武可以使用時，米田就帶大家到地下機庫去，他們見到的，是新的靈子盔甲「神武」，米田更叫紅蘭在大神出去特訓的期間，製造一個把靈子裝甲的動力提升到極點的裝置。於是，大神便跟隊一同出擊，對付降魔。

機庫	米田大神下出擊命令	1.帝國華擊團，出擊！（帝国華擊団、出擊せよ！）

銀座地圖・1

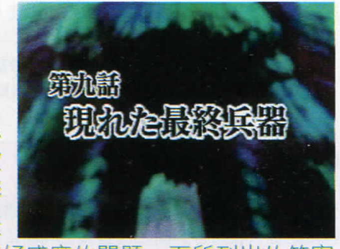


這場戰鬥是換上新機第一戰，大家應留意各機的新射程，尤其是櫻的新必殺技，更是所向披靡，不妨多用。而紅蘭的必殺技攻擊範圍雖然縮小了，但威力就大增了。

小心豬的必殺技，他的必殺技跟櫻的差不多，而且一旦直線可會立即以應先的隊員有人進入了它的攻擊範圍，它就使出必殺技，所派遣被大神掩護衝到豬的前面，引它先出必殺技，那受損的程度就可以減到最低了。還要留意，當你發現你的攻擊令它的氣合升到80左右時，就不要再用必殺技人對付它，甚至不要攻擊它，待它的攻擊完了之後才猛攻它，只要封剎了豬的必殺技，要打敗它也不太難。



第九話 最終兵器出現



◆從這一集開始，遊戲便以敘述故事為主，雖然當中有多次需要選擇的地方，但大都不會影響故事的發展。以下的對應列表中有◆標記的問題都是不會影響好感度的問題，而所列出的答案只是一個範例，有興趣玩罷全部女孩子爆機的朋友不妨試試改變答案，看看故事有甚麼變化（其實幾乎是無影響）。

雖然豬死了，但叉丹心中卻另有計劃。為了他口中所說的最強的降魔復活，他吩咐鹿去拖延時間。



在帝劇那邊，彩美接二連三夢見一個長了黑色翅膀的女人，這令她感到非常不安。另一方面，米田召大神到地下倉庫去見他。

地點	情況	對答
◆偏廳	瑪利亞說她曾讀過《放神記書傳》	1.向瑪利亞請教書中的內容（マリアに内容を教えてもらう）
偏廳	艾蓮絲給地上的書絆倒	二分支 1.抱住艾蓮絲（アイリスを抱きとめる）→3.妳沒事吧，瑪利亞？（マリア、大丈夫か？） 2. 保護重要的書（大切な本を守る）→3. 用自己的手巾

自由時間・1

◆這一節自由時間可說非常短，因為只要大神入過2間房間，米田便會出現要大神立即去地下倉庫。大神也可以推掉他而拉長自由時間的，不過當然不大好了。另外，除了大神主動到倉庫外，到浴室偷窺瑪利亞也是會令自由時間告終的，這一節一老一少偷窺的故事相當有趣，務必一看。以下的列表是以能得分的行動為優先的。



地點	情況	對答
化妝間	紅蘭說大神米田找他	看頭髮兩次→3.有沒有感到怯場？（あがってないかい？）
服裝間	艾蓮絲問大神冒險家的裝束襯不襯她	看頭→看頭髮→看身兩次→1.很襯妳啊（よく似合ってるよ）
彩美房	跟彩美一起到地下倉庫去	———
◆大神所到的第3個房間	米田來找你到地下倉庫去	1. 我現在有點事情……／ 2. 我立即就來
後台	見壽美麗和完奈因為黑子全放了假而要負責搬道具	———
事務室	向由美聽取情報	———
大堂	藤井說彩美最近有心事	———
◆浴室	瑪利亞在洗澡	1. 立即離開／ 2. 不自覺地走進浴室

在地下庫，米田向大神說明降魔的來歷。原來人類跟降魔的戰鬥自遠古已開始，最早可追朔到四百年前，當時人類戰勝了降魔，把它們趕到地底去，但降魔沒有因此放棄，仍然恃機反擊，過去就曾試過幾次衝破結界，進行小規模的攻擊。六年前的降魔戰爭（編按：故事已經過了一年了），陸軍就曾組織過一支對降魔部隊，他們只以自己的肉體和劍作武器降魔戰鬥，到了最後，櫻的父親真宮寺一馬還未導櫻怎樣使用她的破邪之力便壯烈犧牲，而設計光武和翔鯨丸的山崎真一郎就失踪了。米田告訴大神在帝劇中，收藏了三件「魔神器」，在失去了破邪之力的這個時候，這是人類對付降魔的最後皇牌。魔神器在善良的人手中，可以用來剋制惡魔的力量，不過假如落在壞人手中，也可以用來令魔力增強，所以未到最後關頭不可以使用。而米田和彩美就估計降魔為了增強力量，解除在幾百年前給封住的聖魔城的封印，會到帝劇來搶奪神魔器。







米田要大神暗中跟彩美去保護神魔器，而且要保守這個秘密，連花組的成員也不能告訴，尤其是不能告訴櫻，因為假如櫻知道當年跟一戰的魔物原來就是現在他們要對付的降魔的話，對櫻來說這重擔實在難以負荷。



正因為這個不能對花組成員說出來的任務，令花組的成員對大神和彩美的關係有所懷疑，尤其是在大神跟彩美用甚麼方法來鞏固防禦時，蹤巧給大家撞見彩美給大神去臉上油漬的情景——

STORY 1 彩美的心事

「……大神君真好，無論甚麼時候心境總是那麼寬裕的……」

「吓…？」

「跟魔物的戰鬥是經常與死為鄰的任務，擊倒對手、被對手擊倒、互相撕殺……說不定就是因為經常在這狀態之下，在不知不覺間……令我失去了人類的應有元素……」

「彩美小姐……」

「這是不是因為我雖然是個女人，卻勉強地去做副司令這麼高的職位所致呢？」



「沒有這回事！我認為現在這樣的彩美小姐才是……好的！作為一個人類，我是非常尊敬妳的！」

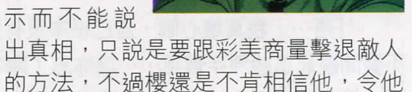
「嘻……謝謝你。希望以後你也要像現在的大神君一樣吧。」

「呀，我，我知道了。」



那夜，大神在整理一天的問題時，櫻突然來找他，問他今天跟彩美去了哪裏，大神因為米田的指示而不能說出真相，只說是要跟彩美商量擊退敵人的方法，不過櫻還是不肯相信他，令他感到很為難。夜深，紅紅的月亮高掛，彩美感到身體開始發生不尋常的變化，而且還不知不覺間走到地下室去。這個時候，大神剛好巡邏到地下室來，見彩美的樣子怪異，便上前去慰問她，誰知卻受到她突然而來的怪力襲擊。幸好她最後還能回復理性。後來，回復理性的彩美好像為了制止自己身體做些甚麼似的而叫大神用力緊抱她，大神只有跟從，可是就被櫻遇見。







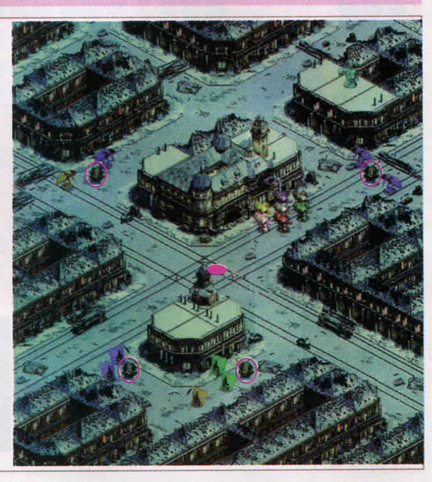
這個時候，叉丹派來拖延時間的鹿來襲，彩美叫大神出擊，還在大神臨行前把自己的佩槍交給大神，叫她一旦發生甚麼事就要她殺死。

◆地下室走廊	彩美問大神對鞏固倉庫的防禦有何意見	選哪一個也不要緊
大神房	大神整理今天所知道的事情	順序看罷三段字
◆大神房	大神整理自己的心情	1.還有些事情記掛在心（気にかける）
大神房	大神想還有甚麼事情值得注意	順序看罷三段字
◆大神房	櫻質問大神跟彩美去了哪裏	2.瞞騙她（ごまかす）→看面→交談
◆地下室走廊	大神被彩美襲擊	2.呼喚她（呼びかける）
◆地下室走廊	彩美叫大神緊抱她	2.緊抱她（抱きしめる）
戰場上（鹿使出必殺技後）	鹿向大神挑釁	2.只是這個程度嗎（この程度か）

銀座地圖・2

這一仗要擊毀 4 個魔來器，並不能讓降魔來到帝劇兩側的缺口處。除了畫面左邊的魔來器外，其他魔來器就以兩人一組的方式來對付，破壞了自己的目標的隊員就留在十字路口回復耐久力，並等待鹿的到來。另外，只要站在魔來器的右下角，就可以不讓降魔從魔來器走出來。

一般來說，左下角的兩個魔來器會是大家最破壞的，但由於地點距離鹿出場的地方頗遠，所以不要讓實力較高的隊員去對付，只要幹掉所有降魔又站在降魔的出口，派哪一個去破壞魔來器不是問題。



在十字路口出場的鹿一心要打敗華擊團，所以它是不會走進帝劇的。它的行速很快，大神和完奈假如稍微站得遠一點也很難追上它，所以大家一開始就要站在中間包圍它狂放必殺技、合體技。

打敗了鹿的華擊團隊員以為已打敗敵人，卻見彩美帶同魔神器到叉丹那裏去，好像失去了原來本性一樣，令眾人難以置信。雖然彩美期間曾清醒過來，叫大神立即殺死她，但大神不忍心那樣做。最後，叉丹終於解除了加在彩美身上的封印，令最強的降魔・殺女復活過來（譯註：彩美和殺女在日文上是同音的）。眾人對彩美投身魔道的事感到非常震撼，為了安撫各人，米田便叫大神去探望各隊員。大神在彩美的房間發現了三本書，《降魔戰爭一九一七》是記載了六年前降魔戰爭的資料，裏面提到降魔是藉着生物的負面感情而成長的魔物，上級的降魔是呈人型的，而六年前戰爭中最後對付的，只是一隻巨型的低級降魔而已；第二本是





《帝國歌劇團花組・記錄》，裏面提到很多大神所不知的事情：原來彩美在未派來總部之前已在監察大神、瑪利亞獨自行動的事件軍方曾召開查問委員會，但最後好像得花小路伯爵和壽美麗的父親神崎忠義出面才不了了之；艾蓮絲的暴走事件中原來陸軍第一師團是準備在不能制止艾蓮絲的時候向她進行砲擊的。

第三本書只以《一九二四年一月一日～》為題，相信是彩美的日記，裏面常提到一個人，美對她似乎非常想念，可是始終找不到那個人，後面還提到彩美覺得叉丹給她有似曾相識的感覺。另外，她又提到教過完奈駕駛翔鯨丸的事，還準備把淺草花園支部的日常運作教授給紅蘭，以便他日由紅蘭繼承她。

STORY 2 紅蘭和彩美



大神在書房見到紅蘭在獨個兒偷泣，便上前去慰問她——

「妳怎麼會在這裏的？……妳在哭嗎?」

「我……就如你所知一樣，甚麼本事也沒有。」

「……紅蘭？」



「既不像瑪利亞那樣是個神槍手，又不像完奈那樣孔武有力……嗚……勉強點說，只不過是手腳比較靈巧一點而已。老實說……我沒有上過甚麼學校讀書。不過，彩美小姐竟然收養這樣的我，還讓我在日本讀書。彩美小姐對我來說，是個非常重要的人啊……可是……嗚……怎麼會變成這樣子的……你可以告訴我嗎……大神先生？」

「……我一定會救她出來的！彩美小姐對我來說也是很重要的人，我一定會把她救出來的！」



STORY 3 瑪利亞和彩美

大神到瑪利亞的房間慰問瑪利亞——

「隊長……在花組之中，跟彩美小姐交往得最久的要算是我了。我是在四年前遇上她的……那個時候的我正是自暴自棄，快要投身於殺手的行列中，把那樣的我救出來的就是彩美小姐。可能從那個時候開始，彩美小姐就只一味為別人而戰……真是個可憐的人……」



「瑪利亞……」

「唔……我真壞心眼，自己根本沒有資格説人家的長短，卻不知不覺間説起這些陳年舊話……請你忘了剛才的話吧……一直以來……不，應該是直到大神先生到這裏來為止……能夠讓我説出這種話的，就只有彩美小姐一個。我還是照隊長你所説……去休息一下好了。」

當大神回到支配人室時，米田正在書櫃中找尋報告紙。他自嘲説自己所有事情都交一個女人去處理，一旦那女人走了自己便甚麼也做不來。又説他把彩美當作自己的親生女兒看待，想不到彩美會跟隨叉丹離去。但大神仍堅持要救出彩美。





◆帝劇	彩美把魔神器交給叉丹	1.呼喚她（呼ぶ）
◆帝劇	彩美叫大神開槍射死她	不答
飯堂	完奈以吃飯來令自己振作過來	———
◆窗台	櫻問大神是不是很喜歡彩美	1.可能是吧（そうかもしれない）
◆偏廳	壽美麗説她沒有意志消沉	2. 妳還是休息一會吧（少し休んだほうがいいよ）
彩美房	大神環顧彩美的房間	拉門把→看枱→順序看三本書→1.讀下去（続きを読む）→看相片（枱左邊）
書房	紅蘭訴説彩美怎樣照顧她	———
艾蓮絲房	艾蓮絲哭着睡着了	———
瑪利亞房	大神去安慰瑪利亞	———
支配人室	大神依米田所這去找他	———
戰場上	蝶問大神她是不是跟叉丹更合襯	1.不，沒有這回事（いや、そんなことはない）

這個時候，叉丹叫殺女（彩美）去拖延帝國華擊團，好讓他把聖魔城的封印解除，但蝶卻不服氣，説要讓叉丹知道她才是最強的降魔。



在帝劇方面，花組的成員再次開會商議，要阻止叉丹復活聖魔城，發動靈子砲毀滅世界，令邪惡的大陸「大和」浮上來。正當大家準備出發的時候，蝶和殺女來襲，華擊團只有出擊迎戰。

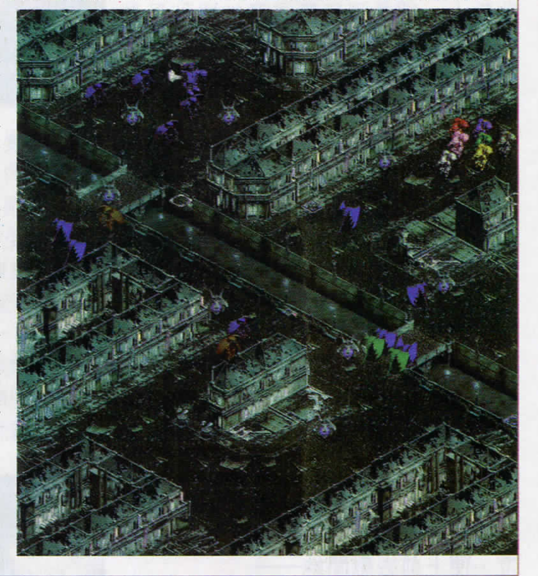
銀座地圖・3



這場戰鬥的最初，大神的神武便會被殺女的神威打去2/3耐久力，不過這不打緊，反正大神也是全隊中行動次序最後的一個，加上防禦力不差，又有「茅招」掩護，只要不是亂衝入敵陣和留意電擊塔的射程，是可以支撐到蒸氣爐處的。

雖然在殺女走時蝶會呼召多四隻鉤爪出來，但這根本毫無關係，因為只要你留意一下，就會發現大部分降魔都集中在過了橋之後那條大街中，而且闊度剛好三格，這正好利用櫻的必殺技「百花繚亂」來一口氣殺個清光。

到了蝶的所在地時，大家應保持耐久力和最高狀態，因為蝶的必殺技實在太利害。她會在有人進入她的攻擊範圍後首兩個回合連環使出必殺技。對付她的方法是「櫻和等」，櫻就是指用櫻的必殺技來對付蝶兩旁的電擊塔；等就是慢慢等櫻儲氣，其他人就在蝶的攻擊範圍外守候，直到兩個電擊塔被毀，就可以讓大神和他掩護的、可用合體技的隊友一起衝進範圍內，硬對方兩記必殺技，自己也可以使出合體技反擊，待兩記必殺技過去，大家才一口氣衝進去圍攻，艾蓮絲就在範圍外待機，一旦不好彩讓蝶使出第三次必殺技時，就衝進去替大家補能源。



戰鬥結束，晨曦再現，當大家以為還有希望的時候，眼前的東京灣卻被整片邪惡大陸「大和」和聖魔城佔據，真正的恐怖才降臨各人身上。





第十話　最後的審判



◆就如第一部最終回一樣，這一集也是以戰鬥為主，不過就有很多場簡單得太過分的戰鬥。跟上一回一樣，這一回有加有◆號的問題的答案只是範例，大家可以揀選別的答案，對故事是不會有甚麼變化的。

太正十三年，帝都東京陷入恐慌之中，叉丹正在聖魔城以人類的惡習來為靈子砲貫注能量。



在帝劇，花組的成員正在商量聖魔城復活後的對策，隊員都表現得有點消極。米田提出現在他最擔心的是叉丹發動靈子砲，所以他提出在靈子砲還未準備好之前先去破壞靈子砲，這才有勝算。為了扭轉敗局，花組全體成員都願意捨命一戰。於是，他們立即乘翔鯨丸出擊。

◆在這一節故事中，大神跟3個隊員商談過後就會有一次LIPS選項，假如選再考慮一下的話，就會再多三次跟隊員傾談的機會。

◆作戰室	櫻認為聖魔城的復活令過去所做的一切全無意義	1.沒有這回事！（そんなことはない！）
◆作戰室	瑪利亞問大神有何打算	2.讓我們再考慮一下（ここは少し考えよう）
◆作戰室	紅蘭説對手是整個東京灣那麼大的城堡	2.那妳可有甚麼好提議？（いい考えはないか？）

STORY 1 櫻的心

在翔鯨丸上，大神還很在意跟彩美作戰的事。這時櫻來鼓勵大神——

「大神先生……你怎麼啦？一人在這裏……」

「不……沒甚麼。」

「……」

「……怎麼啦，櫻？」

「大神先生你的神情……可不是説沒甚麼啊。我覺得你……我覺得你…好像很哀傷……」

「……哀傷嗎……或許是吧……我在想……我們此行是為了甚麼……彩美小姐捨帝擊而去……接下來我們……就要去跟那個彩美小姐戰鬥了。我好害怕……我們戰勝也好……被打敗也好……很奇怪？身為花組的隊長，又是一個男子漢，竟然會擅抖起來……就像所有信念一下子全部崩潰了……一切都要失去似的。我好害怕啊……」

「……大神先生，你怎麼啦？你怎會這樣説……」

「今次的敵人完全超乎我們的想像……跟那樣的怪物作對手，老實説，我不知該怎樣作戰……我真沒用啊，身為隊長竟然會説這種話……」

這時，櫻突然拿起大神的手，放在自己的胸前，這令大神十分錯愕。

「……？」

「你明白嗎……？我的心臟……就這樣的砰然跳動。」

「……櫻……」

「大家都是一樣，我想大家都是同樣害怕的。我也是很害怕的啊，我獨個兒的時候我甚至害怕得不敢抬起頭來……我還是未能像大家和我的爸爸那樣強。不過，因為現在有大家和大神先生在勉勵我，所以我才能夠奮勇作戰，因為有大神先生在一起，所以我會努力！」

「……櫻……」

「請你不要再説自己沒用之類的説話了！我因為有大神先生在一起才……因為這樣才……」

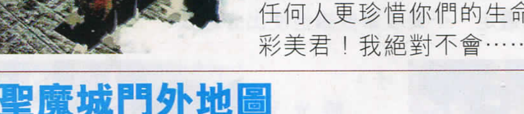
「……」

「請你作戰吧！你是希望能保衛帝都的吧？你是希望能保衛未來的吧？請你跟我們一起……一起作戰吧！大家都在艦橋等着，等着大神先生……等着我們的隊長的！」



重新振作過來的大神立即下令攻入聖魔城，可是聖魔城的城牆非常堅固，翔鯨丸的大砲沒法損它分毫。

這個時候，在帝劇監察戰況的米田對着花組的照片自言自語——



「我……是個把女孩們送上戰場，自己卻安坐椅上的……沒用軍人……不過，我想我比任何人都愛你們，比任何人更珍惜你們的生命……不過，彩美君！我絕對不會……把這世界交到惡魔的手中的！」

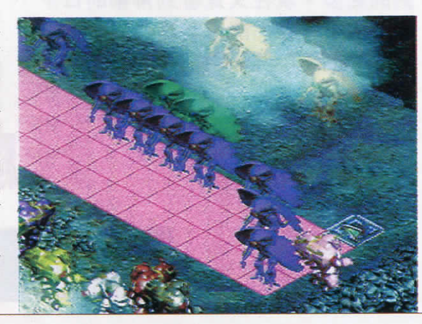


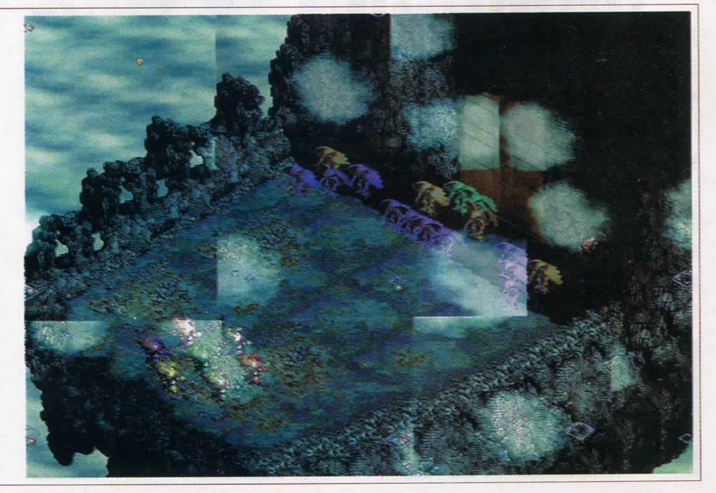
説罷，帝劇內部立即開始變形，變成一個艦橋的模樣，而藤井、由美和高村都穿上帝擊的制服整裝待發，原來，整個帝劇就是帝國華擊隊的秘密武器——全長8000公里的宇宙戰艦米加沙。

米加沙的主砲一開，聖魔城的城牆瞬即被毀，花組立即攻進城中。不過，叉丹和殺女一點也沒有擔心，原來他們也有秘密武器——復活的「黃昏三騎士」豬、鹿、蝶。

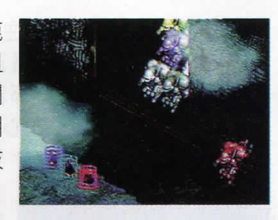
聖魔城門外地圖

這一仗表面上是一場硬仗，因為自這一仗開始，鉤爪、液射和酸彈的實力都會被提高。不迴過看真一點，就知道對手的破綻——它們基本上是排成一直線的，這正合櫻的必殺技的條件。一戰鬥一開始，全體隊員就要往一旁走，令對敵人一直走過來，到櫻進入射程範圍之後，就立即使出必殺技，這就可以一舉消滅大部分鉤爪。剩下的液射和酸彈大可用必殺來解決，因為打完這一仗之後所有狀態會完全回復。

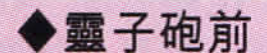




正當花組進入城中的時候，豬鹿蝶突然出現在他們身後，完奈為了阻止他們妨礙前進，便破壞了門的開關，獨自迎戰，可是三騎士的實力明顯比以前更強，最後，完奈以必殺技跟豬同歸於盡，率先壯烈犧牲。



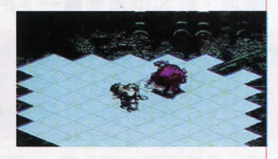
接下來，壽美麗、紅蘭、瑪利亞和艾蓮絲也相繼犧牲，最後能走到靈子砲前面來的，就只有櫻和大神，而站在他們面前的，就是殺女和她的神威，靈子砲亦已注滿能量，隨時可以發射。起初，大神仍希望能令彩美回復過來，可是不成功。在危急關頭，櫻替大神擋了殺女一劍，令大神醒覺過來，決心打倒殺女，破壞靈子砲。



◆靈子砲前　大神說服殺女　1.彩美小姐，請妳回復過來吧！／ 2.好被叉丹蒙騙了→1.我不想跟妳戰鬥啊……／ 2.不是的，真正的彩美小姐在我們困苦的時候總會出來幫助我們的……→1.彩美小姐，別這樣！／ 2.妳為甚麼要這樣做？

靈子砲前．1

這一仗單對單的決鬥實力太懸殊了，大神只要一開始駛出必殺技，然後跟殺女硬拼，根本是不可能輸的。



大神雖然打敗殺女，但仍不能恨下心腸殺掉她，這個時候，叉丹出現，還向大神發出致命一擊，但殺女卻衝前替大神承受了這一招。連殺女也背叛他的叉丹終於駕駛神威出戰。

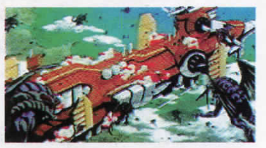


靈子砲前　殺女叫大神殺掉她　不答

靈子砲前．2

雖然這一戰敵人多了，叉丹亦實力很強，不過也很容易應付。一開始，櫻和大神就衝到叉丹背後使出合體技，這就可以消滅敵人大部分雜魚。加上掩護和留意大神的耐久力就沒問題了。







被打敗的叉丹及時逃出來，並準備發射靈子砲。在城外的米田見米加沙不能支撐下去，便以全艦衝向靈子砲，終於摧毀了靈子砲。

正當大神以為戰鬥結束之時，叉丹覺醒而變成魔鬼撒旦大肆破壞。與此同時，封印在彩美身上的大神天使米伽勒亦同時甦醒過來，她把老去的華擊團成員全部復活過來，還給予他們力量，他們跟撒旦作最最後一戰。





靈子砲前　華擊團死去的隊員在大神面前復活過來　1.帝國華擊圖，出擊！

天空地圖

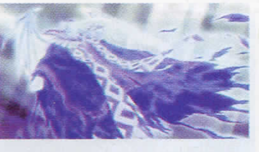
要在這場戰鬥中不死一人而勝出的要點是掌握掩護和回復的時間。撒旦所用的招式攻擊範圍很大，所以要用有掩護的隊員去誘導撒旦攻擊，好減輕損害。



由於撒旦的必殺技是打盡整個畫面的，所以沒有必要以破壞力低的普通攻擊來對付他讓他儲氣合，好減少他使出必殺技的次數。一般來說，全體人使出合體加技和必殺技兩次左右已可以把撒旦的能源扣去九成。

掩護方面最好是掩護艾蓮絲，因為她的回復必殺技不能回復自己，而且艾蓮絲也要盡量靠邊走，以節約受掩護的次數。

隊員在走位時也要注意行動的先後次序，以免走得遠行動又比艾蓮絲漫的話，就會難以進行回復。假如未準備好使用必殺技的，就應靠邊站靠邊走，不要攻擊他讓他使出必殺技。



米伽勒本來對被擊敗的撒旦說上帝已寬恕了他，叫他回天國去，可是撒旦沒有接受，還說只要有人類一天，他都會復活來對付人類。

撒旦消失，米伽勒也跟各人道別，連米田也平安無事，世界又再回到和平的日子。

「就這樣，我們的戰鬥終告閉幕，自那以後，再沒有甚麼大事件發生，帝國華擊團算是開店休息……另一方面，花組的演出就連日爆滿，她們也為舞台而忙個停……米田支配人還是個老樣子，







大家也各自為自己的事而忙碌地度過每一天，帝都又再回到和平的日子。





時光消逝，我們失去了的東西有很多……不過得到的更多。現在又是春到帝都的日子，天下太平。雖然的確有點隨便，不過帝劇還是休演了一段時間。」



結局……好戲在後頭！

大團圓——多重結局



遊戲到了最後便是大家收成的日子，這時遊戲會進入多重結局的部分，播出當時愛情度最高的角色的結局動畫。其實大家在第十話過場時所見的那幅畫，已告訴了你結局時將會見到哪一個女孩子的結局。而那一集中誰要死也是受愛情度所影響的。





在櫻的結局中，櫻覺得和平的日子令她無法進步，她為了令自己變得更強而要獨自去修煉，於是便留書離去。最後當然是大神把櫻追回來了。而艾蓮絲的結局中，大神就會跟艾蓮絲一同到法國去（這算是戀童癖嗎？）





除了動畫片段外，最後STAFF ROLL中所看到照片也會以愛情度最高的女孩子為主題，當中有不少新彩，值得大家留意欣賞。

至於要欣賞其他結局，大家就要參考《遊戲誌》攻略，靠自己的努力完成了。



番外編——帝劇漫長的一天

假如大家在爆機之後完全聽罷最後的散場廣播的話，再開始遊戲時菜單中就會多出一項「帝劇漫長的一天」，這當中有多個迷你遊戲、動畫片段重溫、音樂測試、改變畫面壁紙、和觀看明星卡。

在迷你遊戲中，假如你能達成女孩子所訂的條件的話，就會顯示一幅高解像的照片。

這個記憶是錄在大家的主機中的，而且多爆機的話，成績是會一累積下去的，所以大家要保留主機的記憶。

A. 書房

米田會替你更換遊戲背景的壁紙。報壁紙總共有三款，由上至下分別是《櫻大戰》的原畫、各主各角色的Q版造形和3D光武製作圖。



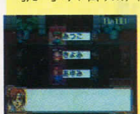




B. 櫻的房間



玩櫻揮打掃遊戲；能夠打掃到房尾的話（約10770分）就可以看照片。



C. 完奈的房間

迷途孩子尋親遊戲；一分鐘內能夠完成的話就有照片看。

D. 瑪利亞的房間

烹飪遊戲；取得80分或以上就可以看照片

E. 彩美的房間



問答遊戲；問題都取自遊戲的內容，完成了上級後，又在紅蘭房間中的花札遊戲中勝出，就可以玩選玩上級問題，上級問題也勝出的話就可以到偏廳去玩「花札大戰」遊戲。

F. 大神的房間

開始和結束遊戲的地方；假如在離開之後再回來時選第二項，就可以玩射靶遊戲，。取得95分以上就可以看照片。

G. 偏廳

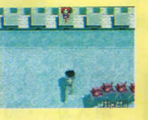
花札大戰；要在彩美房中勝出上級問答才能玩到，但玩過一次之後就不用再答問題。

H. 紅蘭的房間

花札遊戲；能夠勝出的話就有照片看。

I. 艾蓮絲的房間

選衣服遊戲；取得300分或以上就可以看照片。



J. 壽美麗的房間

障礙泳遊戲；在20秒內完成就能夠看照片

K. 窗台



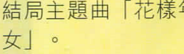
高村椿會為你顯示所有你曾買過的明星卡的大幅照。

L. 二樓大廳



由美的音樂測試；誠意向大家推薦最後一首歌——結局主題曲「花樣年華的少女」。

M. 高層客席



藤井霞的動畫重溫；這裏可以看到的片段會隨着爆機的次數而增加，而放入CD 1或CD 2來進入這模式是會看到不同的片段的。

秘技！快速取得所有特別明星卡法

提供：BILLY





假如大家按照《遊戲誌》攻略法中所說的時間去買齊所有明星照的話，就可以第八話中買到特別的明星片。這種明星卡共有七款，本來是需要爆七次機才能全部取得的，但只要你先把第八話去特訓的一節遊戲儲存好，然後照樣去買卡，買了之後繼續遊戲直到下一個SAVE POINT，把進度儲存在另一個位置中，再LOAD出特訓之前的進度再買另一張卡，重覆這個程7次，電腦就會當你已買齊7張特別卡，可以在高村椿那裏慢慢欣賞了。



《櫻大戰》第二部全武器分析

帝　國　華　擊　團

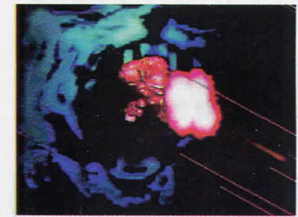
神武/ 大神一郎
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 21 防/ 18 移/ 3
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右１格
攻擊範圍：１格
必殺技：虎狼滅卻 無雙天威（前後左右1格/ 1格）



神武/ 神崎壽美麗
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 12 防/ 11 移/ 2
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右２格
攻擊範圍：攻擊可能範圍內直線２格
必殺技：神崎風塵流 鳳凰之舞（周圍5格/ 與攻擊可能範圍相同）



神武/ 李紅蘭
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 10 防/ 7 移/ 2
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：周圍４格
攻擊範圍：周圍１格
必殺技：聖獸機械（周圍2格/ 1格）



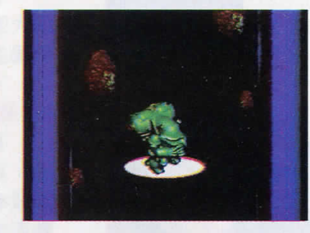
神武/ 艾蓮絲
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 10 防/ 13 移/ 2
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：周圍２格
攻擊範圍：與攻擊可能範圍相同
必殺技：IRIS CHARDON（法文；周圍3格/ 與攻擊可能範圍相同）



神武/ 真宮寺櫻
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 12 防/ 9 移/ 3
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右１格
攻擊範圍：１格
必殺技：破邪劍征 百花繚亂（前後左右1行無限遠/ 以目標為中心3行無限遠



神武/ 立花瑪利亞
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 15 防/ 5 移/ 3
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右５格
攻擊範圍：１格
必殺技：焦土冰封（前後左右５格/ 周圍２格



神武/ 桐島完奈
耐久力：180
氣合：100
操作者：攻/ 17 防/ 10 移/ 3
機體：攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍：前後左右１格
攻擊範圍：１格
必殺技：四方攻相君（前後左右1格/ 1格)



降　魔

降魔/ 鉤爪
耐久力:120（150）
氣合:0
操作者:攻/ 10（8）
防/ 10（7） 移/ 1
機體:攻/ 6（10）
防/ 6（10） 移/ 3
攻擊可能範圍:前後左右1格
攻擊範圍:1格
必殺技:無

降魔/ 液射
耐久力:120（150）
氣合:0
操作者:攻/ 9（5）
防/ 8（4） 移/ 2
機體:攻/ 6（10）
防/ 6（10） 移/ 3
攻擊可能範圍:前後左右2格
攻擊範圍:1格
必殺技:無
備註:有回復能力

降魔/ 酸彈


耐久力:120（150）
氣合:0
操作者:攻/ 12（11）
防/ 2（0） 移/ 0
機體:攻/ 6（10）
防/ 6（10） 移/ 3
攻擊可能範圍:周圍4格
攻擊範圍:周圍1格
必殺技:無

魔來器
耐久力:300
氣合:0
操作者:攻/ 0 防/ 0 移/ 0
機體:攻/ 0 防/ 18 移/ 0
攻擊可能範圍:無
攻擊範圍:無
必殺技:無
備註:每隔4回合召喚一隻鉤爪出來

電擊塔
耐久力:300
氣合:0
操作者:攻/ 0 防/ 0 移/ 0
機體:攻/ 24 防/ 18 移/ 0
攻擊可能範圍:周圍5格
攻擊範圍:目標前後左右2格
必殺技:無

火輪不動/ 豬


耐久力:1200
氣合:100
操作者:
攻/ 16
防/ 6
移/ 2
機體:攻/ 9
防/ 12
移/ 3
攻擊可能範圍:前後左右2格
攻擊範圍:攻擊可能範圍內直線2格
必殺技:爆炎·荻裂砲陣（前後左右1行無限遠/ 以目標為中心3行無限遠）

冰刃不動/ 鹿
耐久力:800
氣合:100
操作者:
攻/ 14
防/ 11
移/ 5
機體:攻/ 9
防/ 12
移/ 3
攻擊可能範圍:周圍3格
攻擊範圍:周圍1格
必殺技:冰魔·紅葉落（周圍2格/ 目標周圍3格）

紫電不動/ 蝶


耐久力:900
氣合:100
操作者:
攻/ 15
防/ 8
移/ 1
機體:
攻/ 9 防/ 12 移/ 3
攻擊可能範圍:周圍4格
攻擊範圍:周圍2格
必殺技:雷舞·電死杜丹（周圍4格/ 目標周圍2格）

神威/ 殺女


耐久力:300
氣合:0
操作者:
攻/ 15
防/ 13
移/ 2
機體:
攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍:前後左右1格
攻擊範圍:1格
必殺技:無

神威/ 葵叉丹


耐久力:666
氣合:100
操作者:
攻/ 15
防/ 15
移 / 1
機體:
攻/ 8 防/ 8 移/ 3
攻擊可能範圍:前後左右1格
攻擊範圍:1格
必殺技:戰之數字（周圍2格／目標周圍5格）

撒旦


耐久力:2000
氣合:100
操作者:
攻/ 26
防/ 28
移/ 0
機體:攻/ 0 防/ 0 移/ 0
攻擊可能範圍:全版面
攻擊範圍:目標周圍5格（大風吹一招除掩護隊員的大神和被掩護的隊員外，所有光武向後移動7格）
必殺技:無（全版面/ 全版面）



編集：真・惡魔召喚師 福田 FUKUDA



SCENE 16

黑市街

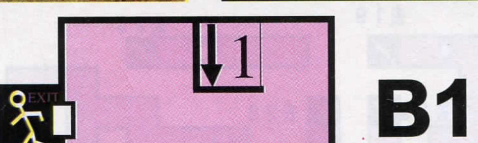
主角一行人到達黑市街後，可先到四處調查及補給裝備，這時會打聽到有關美麗動人的哈利姆女王 [クイーン ハーレム] 的情報，得知她就是這條街道的管治者，而她的居所就是位於 JUDGMENT 1999 賭場旁邊的加瑪宮殿 [カーマ宮殿]；除此以外還知道她是非常敏感的，如果胡亂説話的便會很容易惹怒她。當主角發現無法離開黑市街的範圍時，稻葉和園村便提出不妨到加瑪宮殿去拜訪哈利姆女王，請求她製造離開這兒的出口。











SCENE 17

加瑪宮殿

隊伍來到賭場旁邊的加瑪宮殿，而由於在B2開始便會有惡魔出沒，因此可先儲點經驗值與及找些SPELL CARD來製造PERSONA，同時又可利用持有相同惡魔的關係來避免和強敵作戰，因為只要找到了SPELL CARD後便能自由決定和該敵人作戰與否。在這個合共10層深的迷宮內有不少陷阱，玩者是需要利用這些洞穴來進行移動的，而最快的路線請參閱地圖；順帶一提，在這裏是有一台升降機連接 B2 至 B7 各層的。當到達 B8 時，主角發現了一間房，裏面竟然收藏了一幅由失踪多時的同學——香西千里所繪畫的圖畫，而看守的青年卻説這幅畫是來自女王的手筆，眾人於是便聯想到哈利姆女王可能將千里囚禁着。

B3

2

1

去7 去3 去1 去2

1

B2

圖例

出入口

往上樓梯

往下樓梯

電梯

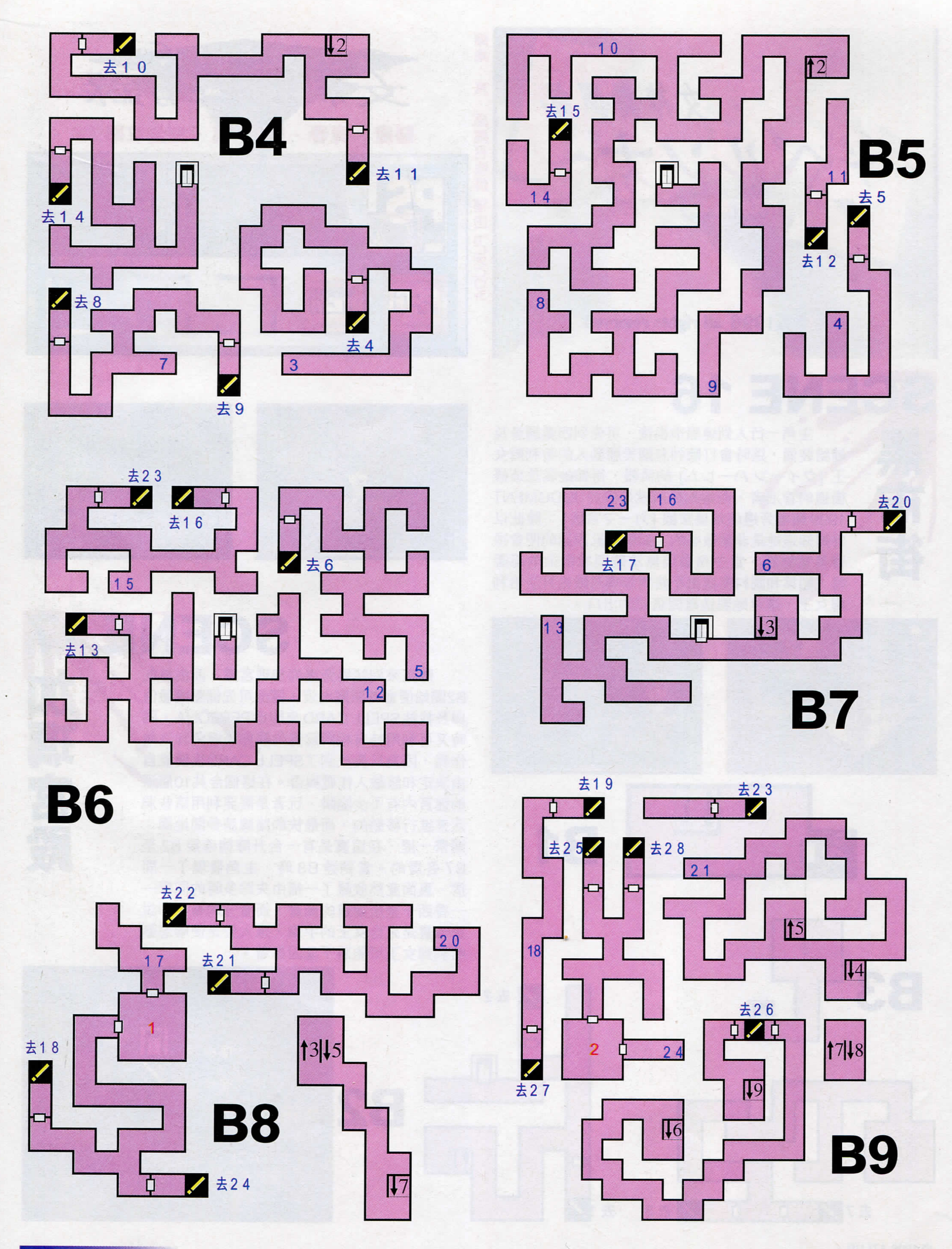
陷阱

寶箱

（1）メタルカード×1、マラカイト×1、AGLインセンス×1

（2）全部都是陷阱

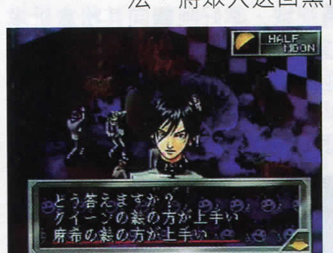
（3）オニキス×1、LUKインセンス×1



B4
去10
2
去11
去14
去8
7
去9
3
去4
B5
10
2
去15
14
11
去5
去12
8
4
9
B6
去23
去16
15
去6
去13
5
12
B7
23
16
去20
去17
6
13
3
B8
去22
17
去21
20
1
去18
3
5
7
去24
B9
去19
去23
去25
去28
21
18
5
4
2
24
去26
7
8
9
6
去27

B10

經過一輪陷阱後，眾人終於到達B10哈利姆女王的房間，發現她果然是香西千里。主角知道她變成這樣完全是AKI所做成的，而千里則認為園村搶走了她的內藤，同時又畫得一手好畫，因而相當妒忌園村，這頓持傷透了園村的心。此時大家不斷質問千里，稻葉更說她的畫十分醜惡，她老羞成怒下向魔鏡施展魔法，將眾人送回黑市街的餐廳去。後來主角再度進入加瑪宮殿B10那裏去，發現千里的面上長出了更多的黑點，原來這就是向魔鏡施法的代價。當所有人正爭辯不休之際，她突然叫魔鏡將稻葉、南條和上杉3人石化，並問主角究竟她抑或園村的畫比較美麗，主角毫不猶疑地選擇了「園村所畫的比較漂亮」。這舉令千里非常憤怒，於是便馬上變身為魔物攻擊主角。



BOSS 哈利姆女王

由於這場戰事只有主角和園村兩人參與，因此在決鬥前便要重新組織隊形，當然要把她放到最後排去。雖然敵人的實力有限，但也不可掉以輕心，最好由園村利用PERSONA負責回復工作，而主角則可不斷使用普通攻擊；槍械也是一個好選擇。



HP：1450
強：特殊物理攻擊
弱：——

特殊攻擊
九十九螺旋擊
フレイラ
スクカジャ等



將哈利姆女王打敗後，幕後黑手AKI在眾人面前出現，向千里說了幾句落井下石的說話後便消失掉，就在千里感到相當無助之際，園村竟然對她說肯原諒她所做過的事，並說不會搶走內藤之類的話，而在這時內藤亦出現，說不會計較千里變成甚麼樣子，憑這種愛的力量令到邪惡的魔鏡破裂，千里面上的黑點與3名被石化的同伴亦隨之復原。當主角問她有關神取與AKI的下落時，她答不知道神取的事，只知道AKI是居住在一座城裏的，主角等人聽後便馬上離開宮殿，準備向那座城進發。





SCENE 18 馬那城

主角在黑市街的餐廳收集情報，打聽到在東面是有一座相當古舊的洋館，於是便打算到那裏去一看，看看究竟和AKI有甚麼關係。從黑市街的北面出口離開，直往御影町的東北面去便會發現一座名為馬那城［マナの城］的洋館。一入城，眾人發現AKI正站在城的入口前面，她一見主角等人便馬上按暗製令鐵閘打開進入城內。南條仔細調查過那機關，發現有一個半月形的坑位在那裏，相信是需要配合一條鎖匙才能啟動它。園村說在御影町西側有一座迷之森林，這正時AKI剛才所提及的森林，主角於是動身出發、經地鐵站返回西面去。



SCENE 19

迷之森林

進入御影町西側的迷之森林後，由於敵人平均都較以前為強（大約LV.33），因此此可先在入口附近儲點經驗值及找SPELL CARD。在森林的最西南方主角眾人發現了一間糖果屋，而在屋內則找到了曾經在資料館中出現的「幽靈」——舞[まい]。當園村走上前安慰阿舞不要哭時，發現她擁有一個和園村非常相似的、可祈求願望的半月形粉盒[コンパクト]，而阿舞更道出謎之黑衣女孩AKI原來是由她所分裂出來的另一個人格，這個邪惡部份帶着另一邊粉盒跟隨了神取建成了馬那城，幸好阿舞向其粉盒祈求願望作抵消，否則AKI的邪惡願望早已達成。為了不被神取捉到，阿舞於是便走進這個森林，並用粉盒建成了糖果屋來躲避。當主角向阿舞借取粉盒時，被她以若粉盒落入神取手中便完了為理由而一口拒絕。她問主角為甚麼不能逃避神取、躲在小屋中不是很安全嗎？主角便答「不要逃避」[逃げるな]；她又問主角究竟是為了甚麼而戰的，主角便答「為了大家」[みんなのため]；她再問主角是為了甚麼而生存的，主角答「為了要找尋這問題的答案」[その答えを探すため]。最後阿舞認主角也說得對，於是便把那半個粉盒[はんぶんのコンパクト]給予主角，並說她不能跟隨眾人去找神取，因為這樣便無法使用那半個粉盒。



圖例

- 出入口
- 儲存點
- 回復點
- 迴旋地帶

寶箱

（1）ムーンストーン×1、ジャストドゥイット×1、メタルカード×1、フィウォルライニージ×1





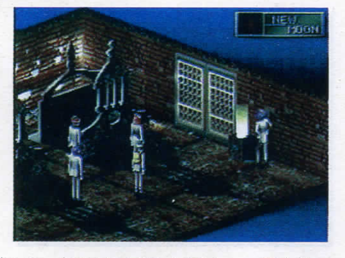


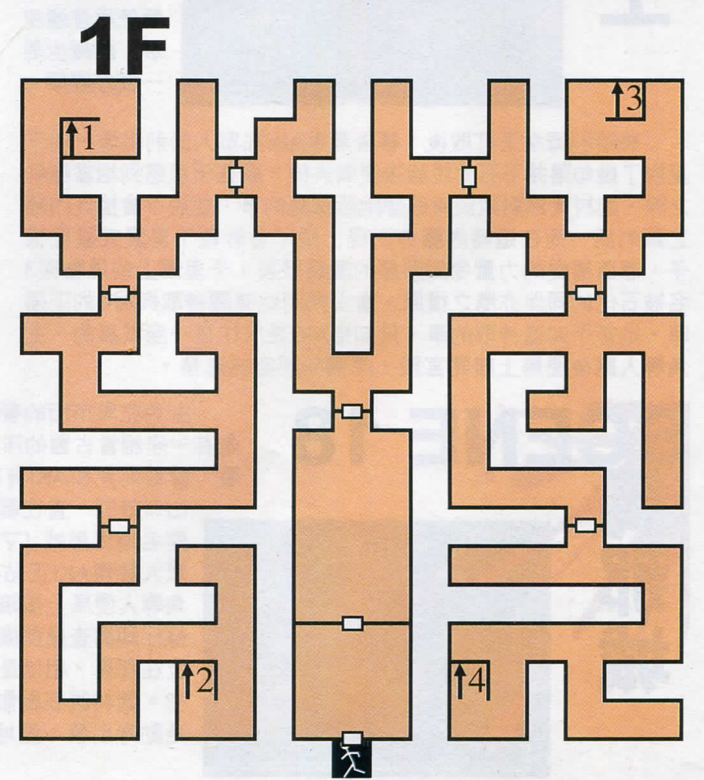


SCENE 20

馬那城

取得粉盒後，主角便馬上回到馬那城去，把它放進大門旁邊的機關中，不久後粉盒亮出了一道光柱，並與機關一同沉到地底去，同時城前的大門亦隨此打開。這時南條對大家說可能已被神取利用了，去替他從阿舞的手中拿到那半個粉盒（因他不能去取）。園村反問南條神取又為何那麼大方肯開門讓他們進入，他說這亦可能是神取的預料之內，不過無論如何也好主角都要入城去，搶回那半個粉盒。





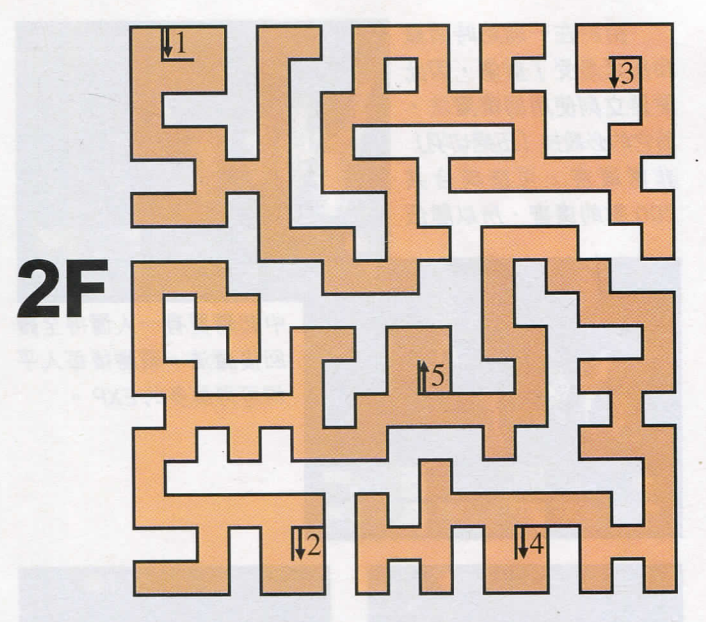
圖例

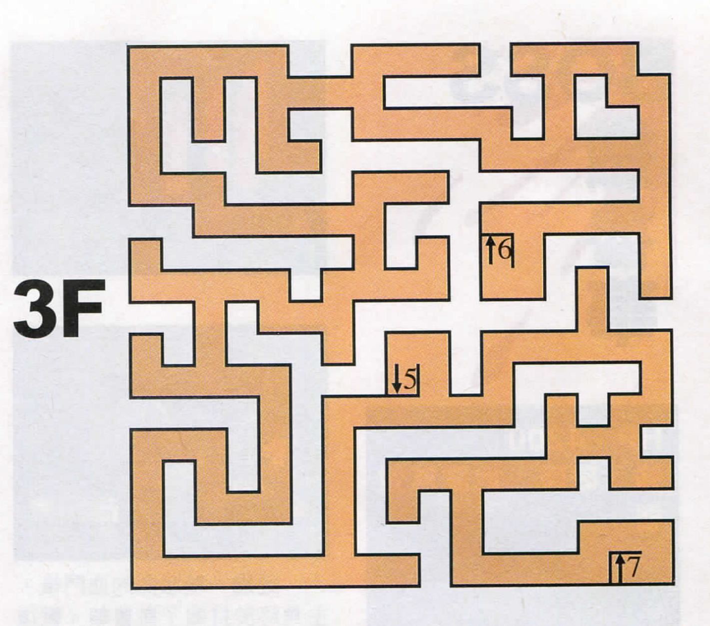
- 出入口
- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 暗黑地帶

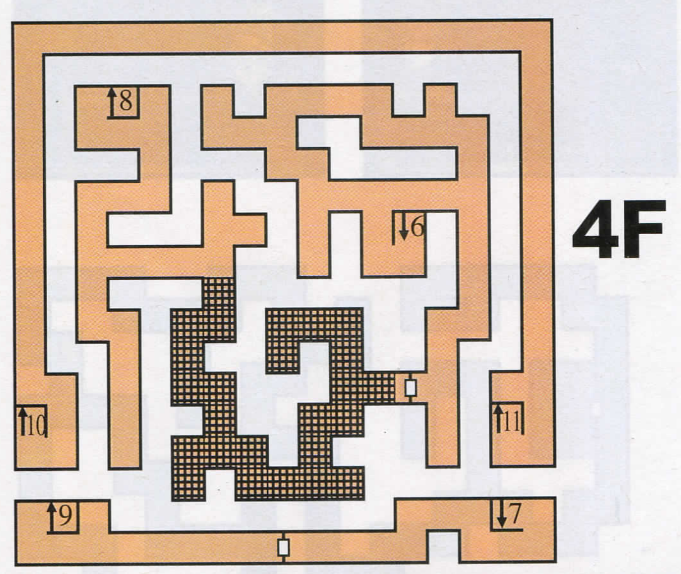
寶箱

1) ホワイトタブレット×1、アクアマリン×1

2) プレザン×1、TECインセンス×1、トパーズ×1

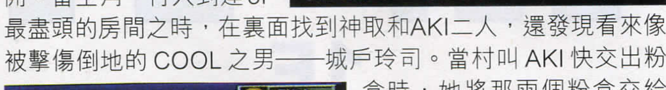








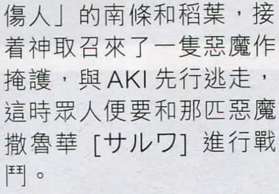
在這裏出現的敵人當中，其中以くちさけ實力極強，最好先準備全體隊員都可使用強力的魔法攻擊，而捕捉它的方法暫時不明，可先用上杉的泡妞來弄它至JOY，再以其他方法令它ANGER逼它離開。當主角一行人到達5F



最盡頭的房間之時，在裏面找到神取和AKI二人，還發現看來像被擊傷倒地的COOL之男——城戶玲司。當村叫AKI快交出粉盒時，她將那兩個粉盒交給神取，並施法形成了一台大鏡「混沌之鏡」。神取透過現實世界的DVA SYSTEM來將混沌之鏡增幅，大大強化了其力量，將御影町的一角徹底改變為他的新宮殿——



DVA YUGA [デヴァ・ユガ]。為了粉碎這名自稱為現世之神的野心，主角於是決心將神取打倒，可是卻先被他出手打傷「出口傷人」的南條和稻葉，接着神取召來了一隻惡魔作掩護，與AKI先行逃走，這時眾人便要和那匹惡魔撒魯華 [サルワ] 進行戰鬥。











HP：4200
強：破魔、地震無效
弱：——

特殊攻擊

伍絕切羽
マカジャマ
マグナス
マハマグナス等

由於在一開始時南條和稻葉是受了重傷，因此便要立刻使用回復魔法，而它的必殺技「伍絕切羽」非常厲害，可造成合共200點的傷害，所以隊伍中起碼要有一人懂得全體回復魔法。戰勝後每人平均可得萬多的EXP。





經過一輪激烈的血鬥後，主角終於打敗了撒魯華。戰後大家商量究竟神取和AKI逃到那裏去，結果一致認為位於和現世SEBEC企業相同地點的鬼屋（幽靈屋敷）最有嫌疑，故此便馬上出發往幽靈屋敷去；順帶一提，由現在起黑市街的商店有較新款的槍械和防具出售。



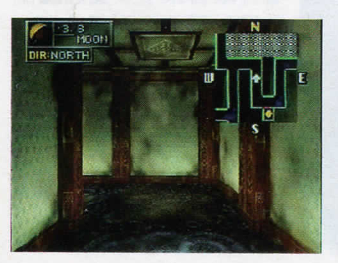


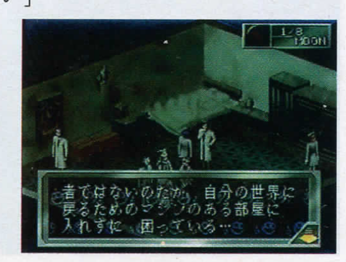
SCENE 21 幽靈屋敷

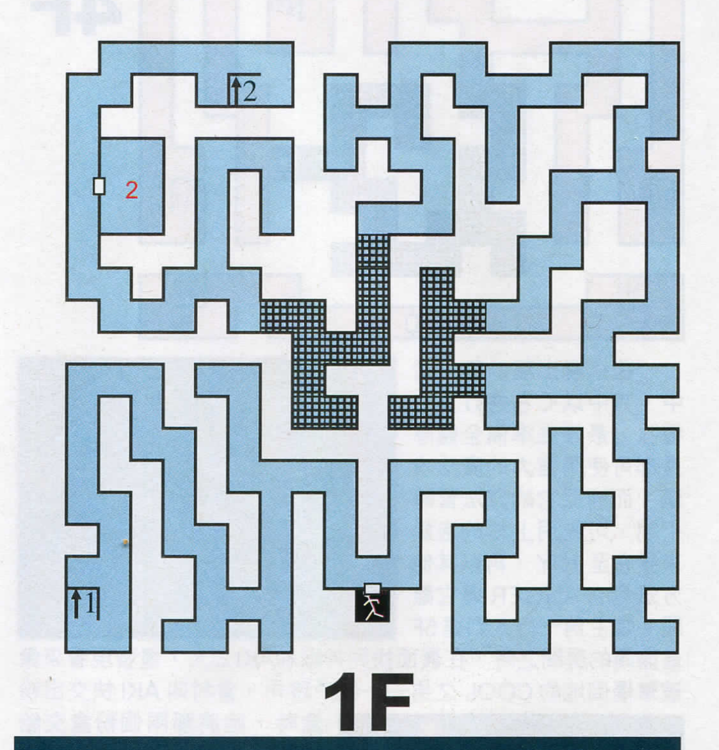
從黑市街的北面出口往東行到盡頭，再轉南行便會發現一間陰森恐怖的大屋——幽靈屋敷，入屋後玩者應先提升等級至LV.42，才往上走到較高的層數。隊伍在2F的房間找到幾名科學家，原來他們是SEBEC機構的員工，在協助神取達到野心後便遭到他遺棄。他們對主角說在這間鬼屋內，經常會聽到有女性幽靈的哭泣聲，真是恐怖。

當眾人到達3F最盡頭的房間時，在房外果然聽到有一陣女性的哭泣聲，並不且斷叫着麻希的名字，聽起上來彷彿就是她的母親。為了要查出真相，主角等人於是衝入房內，卻發現了一隻正在看守着機器的魔物．夏梨蒂[ハリティー]。就在園村麻希認為它應該不會是敵人之際，她走到其面前去，此時眾人大驚，由於主角同樣認為它不會傷害麻希，所以決定沒有上前阻止、將夏梨蒂打倒［ハリティー戦わない］。









圖例

出入口

往上樓梯

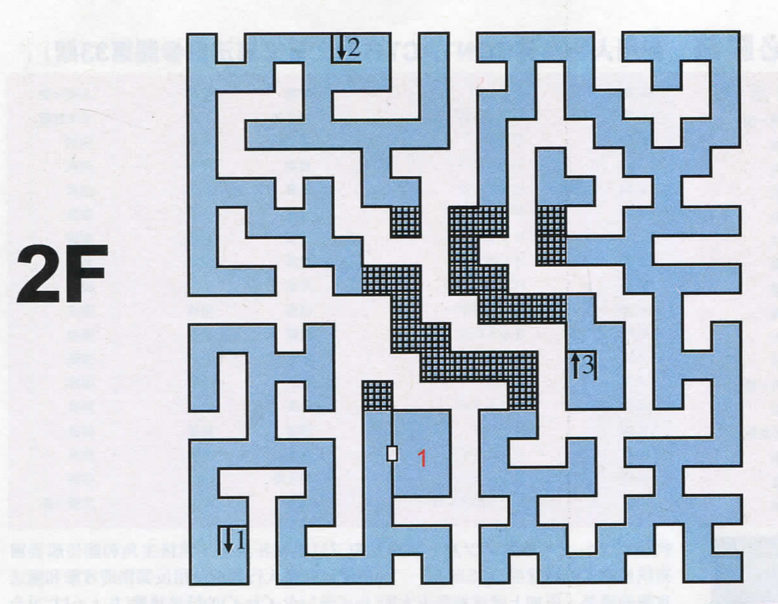
往下樓梯

暗黑地帶

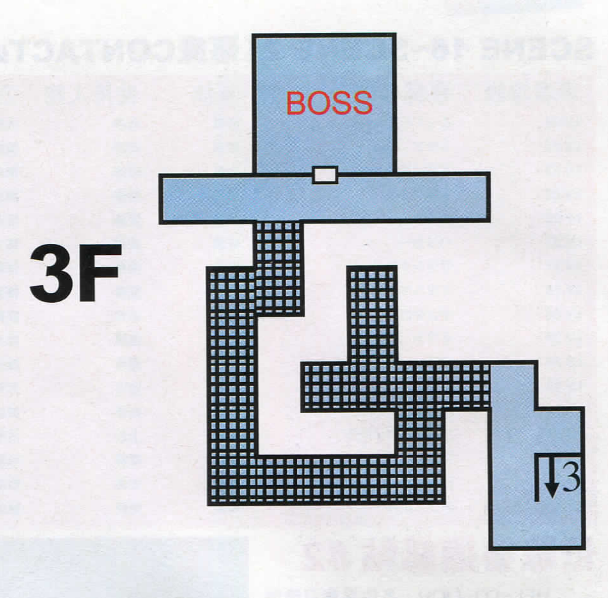
寶箱

（1）VITインセンス×1
（2）メタルカード×1、ガーネット×1

2F



3F



在這一刻房內突然出現閃光，令到夏梨蒂的真身復原過來，原來它真的是園村麻希的母親，而從她的對答中得知她是來自原本正常的世界，可是麻希卻告訴她「你不是我的母親」（因為這個麻希是存在着異世界的園村麻希）。就在這時貫通現實世界與這個平行世界的次元通道呈現着不穩定狀態，園村的母親對大家説願意留下來替主角等人操作那台機器，讓他們可以返回現實世界。臨行前異世界的麻希對園村的母親許下承諾，説必定會把其女兒帶回來的，説畢便以次元通道返回現實世界。





當眾人恢復知覺，便發現自己身處於現實世界裏那台將他們



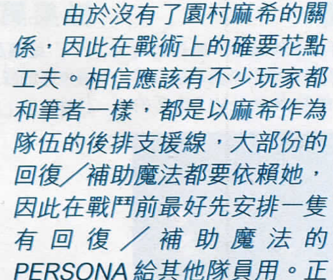


送走的DVA-SYSTEM前面。這時主角發現了那個企圖與神取同歸於盡的尼哥拉爾博士，可是不知何故正在胡言亂語着。隊伍大惑不解，此時忽然看到神取的影像，得知他竟然利用粉盒的願望來對人類進行大規模的洗腦，眼前的博士正是好例子。他説罷後便馬上消失掉，主角亦離開這房間到前面的儲存點SAVE去。

補充一點，就是如果主角選擇打倒夏梨蒂，便會以沒有麻希的狀態下和敵人展開戰鬥，不過若戰勝了它也會變回原貌，因此想賺取經驗值的人也可以選擇一戰。

BOSS 夏梨蒂

由於沒有了園村麻希的關係，因此在戰術上的確要花點工夫。相信應該有不少玩家都和筆者一樣，都是以麻希作為隊伍的後排支援線，大部份的回復／補助魔法都要依賴她，因此在戰鬥前最好先安排一隻有回復／補助魔法的PERSONA給其他隊員用。正攻法沒有甚麼特別，只是剛買到槍械的攻擊力遠超所持的刀劍，所以可不斷餵它食子彈。





HP：4520
強：——
弱：——

特殊攻擊

七色煉獄破
高天烈風彈
マハザンダイン
シバブー
デカバー等



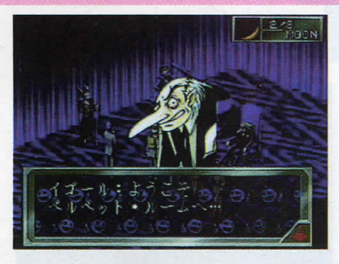




SCENE 16~SCENE 21惡魔CONTACT必勝法（使用人物與其CONTACT方法之日文寫法請參閱第33期）

惡魔等級	惡魔名稱	種族	使用人物	方法
LV.24	こっくりさん	外道	南條	大喝一聲
LV.25	トケビ	妖鬼	南條	演說
LV.25	メガイラ	凶鳥	南條	諷刺
LV.26	マルファス	墮天使	南條	演說
LV.26	ハオカー	妖魔	南條	諷刺
LV.27	パリカー	夜魔	園村	懇求
LV.27	サラシナヒメ	邪鬼	南條	演說
LV.28	オキュペテー	妖鳥	稻葉	挑釁
LV.29	ゲンクロウ	魔獸	稻葉	跳舞
LV.29	イワテ	鬼女	南條	諷刺
LV.29	プリンシパリティ	天使	稻葉	凝視
LV.30	イズチ	龍王	南王	大喝一聲
LV.31	ポリスーン	精靈	南條	演說
LV.31	ブラックウィドウ	妖獸	上杉	日常話題
LV.32	アナトミー	外道	南條	演說
LV.32	ピコリュス	妖鬼	主角	說服
LV.32	ドヴェルガー	地靈	南條	諷刺
LV.33	フンババ	邪龍	南條	大喝一聲
LV.33	エリゴール	墮天使	上杉	日常話題
LV.34	ヤカー	幽鬼	南條	諷刺
LV.34	アルケニー	鬼女	南條	諷刺
LV.34	ヒノエンマ	夜魔	主角	挑釁
LV.35	ジン	妖魔	主角	說服
LV.35	ザップ	屍鬼	南條	物誘
LV.35	オセロット	邪鬼	南條	物誘
LV.36	パワー	天使	主角	說服
LV.36	ティシポネー	凶鳥	南條	諷刺
LV.37	オルトロス	魔獸	主角	挑釁
LV.37	ヤクシニー	妖鬼	主角	說服
LV.38	ナーガ	龍王	稻葉	凝視
LV.39	ケライノー	妖鳥	稻葉	凝視
LV.40	スミゾメ	妖精	稻葉	凝視
LV.41	ゾンビベイター	屍鬼	稻葉	凝視
LV.41	アラストール	墮天使	南條	諷刺
LV.41	ドッペルゲンガー	外道	南條	大喝一聲

依歌魯通訊站 #2



HEL~LO~OOH，各位惡魔召喚師好，多謝大家的支持，又是在下的時間。上期本欄曾經呼籲過大家請擁躍來信，談談有關「PERSONA中我最喜歡的女角」，不過事隔足足兩週竟然沒有人寫信過來……算了吧，其實各位只要有任何有關《女神轉生》系列的高見，可以寄信到本欄去和其他人分享一下。

臨截稿前收到了兩封來信，既然各位那麼盛意拳拳，還是馬上覆信吧。首先是署名若鳥毛萌的讀者，他問及在《惡魔召喚師》當中那個在儲物室拾到的ヒーホー人形有何用途，經在下四出調查後，發現到這個公仔正是ATLUS所製的雪人手辦模型，至於實際的用途……另一封信是來自稱國仔的朋友，他說可利用邪道方法來快速擊倒如南北斗星君、史杜和伊娜露娜公主等強敵，方法是以等級極低的仲魔例如妖精ピクシー、地靈ノツカー與魔獸カブリ等站在前排，然後主角和麗玲船要擁有快過敵人的敏捷度（35以上），那麼便可在敵人行動前使用反彈物理攻擊和魔法攻擊的道具，再加上破壞神齊天大聖[セイテンタイセイ]的特技挑釁[ちょうはつ]令敵人的攻擊力上升及防禦力下降，那麼只要敵人一攻擊（增強攻擊力）便會被防禦力極弱的仲魔反彈（減低防禦力），一來一回非常之傷，因此應該可在10回合內擊倒對方，而打倒南北斗星君後更會出現一個無法使用電腦的迷宮，並且隱藏着一個超強的魔王；筆者實在非常感激國仔的提供。

還是說回今期所探討的題目吧，有朋友問在下究竟那個RAVE女綾瀨優香[アヤセ]幾時才會加入？還有可否選用其他角色，例如黛雪野或是桐島英理子？根據反覆調查後發現原來在御影警署的EVENT發生後，便會出現第1個由玩者選擇角色的分支點。

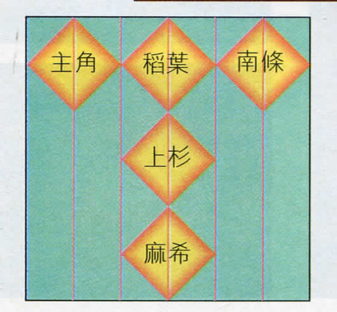
在遊戲正式進入故事正章起（即稻葉因偷取通行證失手被捕），隊伍的基本成員是主角（玩者本身）、南條、園村、稻葉，再加上自由選擇的第5人，玩者可到指定地點去找尋這名同伴，當然玩者不一定要在拯救稻葉後「順便」召上杉入隊。以下是三名第5人的所在地點：

主角一行人到達御影署去，拯救被捕的稻葉
→ **御影町警署** → **可找到上杉秀彥[ブラウン]加入**
→ **地鐵站入閘口** → **如果拒絕上杉入隊，便可找到桐島英理子[エリー]加入**
→ **廢工場** → **如果拒絕上杉入隊，便可找到綾瀨優香[アヤセ]加入**

如果第5人是上杉……

最正常的選擇，因為隊中既有以前排攻擊為的主角和稻葉，加上可留守第一排／第二排的南條和最後排的園村，手持槍矛及輕機槍的上杉當然留在第二排最為適合。

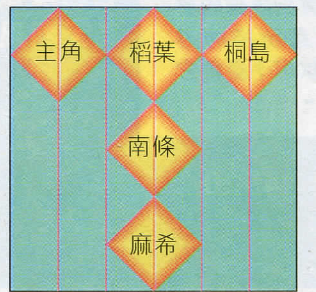




如果第5人是桐島……

由於桐島的武器是單手劍和萊福槍，雖然她的防禦力較低，但站在第一排對整體隊形來說是最合適的，要記着替她裝備最佳的防具與及VIT較高的PERSONA。

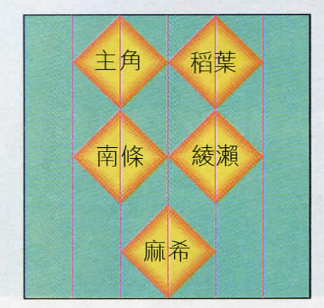




如果第5人是綾瀨……

綾瀨是使用鞭及手槍來攻擊敵人的，但為免破壞整隊的隊形，還是安排她到第二排去比較適當，最好替她裝上STR較高的PERSONA來提高攻擊力。







附錄4 各款武器槍械攻擊判定分析大圖鑑

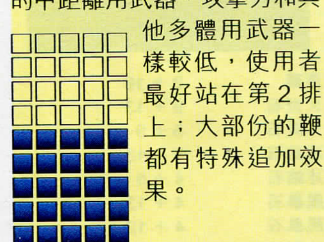
在《女神異聞錄PERSONA》裏，有各種各樣的武器可供玩者使用，分別有單手劍、雙手劍、槍矛、弓箭與斧頭等等，再加上輕機槍、手槍、散彈槍和萊幅槍4款槍械，總括來説比起《真·女神轉生if……》和《真·女神轉生～惡魔召喚師》為多及複雜，加上各武器與槍械類別各有其獨特的攻擊判定，因此在佈置隊伍陣式時的首要條件，是先考慮各成員所使用的武器，並非其PERSONA的特性。下面筆者將會以圖表形式來説明每款武器及槍械的攻擊判定，留意着色的方格是指該類武器或槍械可以攻擊到的範圍。（假定使用者是站在中線上）

武器篇

A. 單手劍

使用角色：主角／桐島

平均來説，單手劍可算是RPG中的常規武器，在這遊戲中它是攻擊回數較少（1~4）而攻擊力較高的單體向（專攻單一敵人）近身武器。由於攻擊判定較近的關係（只能打到第1和第2行的敵人），因此使用者通常都站在較前的位置。



B. 雙手劍

使用角色：南條

和單手劍相反，雙手劍（俗稱大劍）由於劍身寬大，因此攻擊判定亦相對地較單手劍為大（3行），並且可進行多次攻擊（平均2~5），是一款多體向（攻擊多個敵人）的前／中距離用武器，不過攻擊力一般。使用者可站在第2排。

C. 槍矛

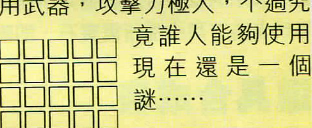
使用角色：上杉

中／遠距離專用（可攻擊中線上敵人達9格），攻擊次數較多（平均3~6）而攻擊力較低的多體向武器，使用者最好站在第2排的中線上，以達到最良好的攻擊效果。

D. 斧頭

使用角色：稻葉

超近身用的單體向兵器，雖然只能攻擊1次，可是擁有最強的攻擊力，使用者需要站在第1行的中線上才能獲得最良好的效果。到遊戲後期漸漸發揮效用。



E. 鞭

使用者：綾瀨

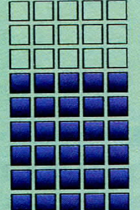
將5行以內全部敵人擊中的中距離用武器，攻擊力和其他多體用武器一樣較低，使用者最好站在第2排上；大部份的鞭都有特殊追加效果。



F. 投擲用道具

使用者：雪野

攻擊判定最強的多體向武器（3條直行），攻擊次數較多（2~5），攻擊力固然很低，唯一優點是使用者可以站到較後排去，減,低被擊中的機率。



G. 弓箭

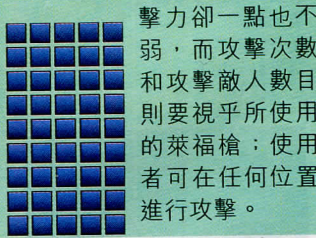
使用者：園村

以射擊中／後排敵人為主的武器，攻擊次數與攻擊敵人數目視乎各款弓箭而有所不同，使用者可站到最後一排去以迴避敵人的物理攻擊。

H. 拳

使用者：？？？

普遍為單體向的超近距離用武器，攻擊力極大，不過究竟誰人能夠使用現在還是一個謎……



槍械篇

I. 手槍

使用者：園村／綾瀨

只能射擊頭2行敵人的近距離用單體向槍械，攻擊回數很少（多數是1），可是攻擊力卻高得超乎想像，但是兩名使用者都是以中／後排攻擊為主的，所以只有在BACK ATTACK時才會發揮效用。

II. 輕機槍

使用者：主角／上杉

雖然攻擊力較低，可是攻擊次數甚多（4~7）與多體向的特性，令到輕機槍在掃除一堆HP不多的敵人時顯出其最佳用途；使用者可以站在中排是這款槍的另一特質。

III. 散彈槍

使用者：稻葉／雪野

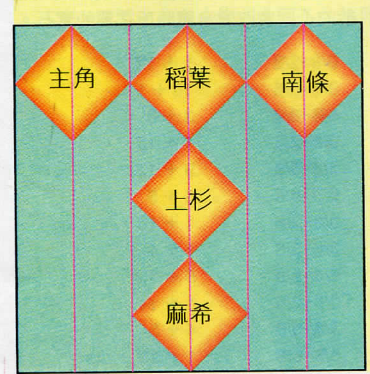
以擴散開去的鐵珠子彈作為攻擊武器，是散彈槍的一貫攻擊模式，針對着所有在擴散圍範內的敵人，雖然攻擊力很強，可是攻擊判定較弱；使用者最好站在前排。

IV. 萊福槍

使用者：南條／桐島

可命中全畫面敵人的超強判定槍械（站在中線時），攻擊力卻一點也不弱，而攻擊次數和攻擊敵人數目則要視乎所使用的萊福槍；使用者可在任何位置進行攻擊。

推薦陣型

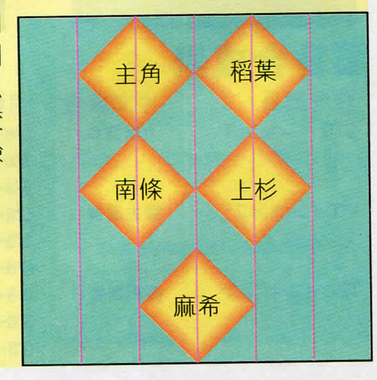


（1）正面攻擊形

前排有3名攻擊力強的同伴把守，可在瞬間消滅敵人，而中排與後排均有懂得中／後排攻擊的成員，整體上較為平衡。負責補給的麻希留守到最後排，大大減低被敵人攻擊的機率。

（2）中央突破形

將南條調到主角後面的陣形，主要是可快速地擊倒中線上的敵人，不過對兩側的敵人卻弱了一些。除此以外，稻葉可能會被機動力較高的上杉搶到大部份的經驗值。



附錄5
道具與靈香合成法



當主角等人到達了黑市街後，便可到千年萬年堂去以寶石進行合體，來製造各種道具和增加角色能力值的靈香（INCENSE）。話雖如此，要進行這種合體術是需要使用極珍貴的寶石的，不過靈香又的確是非常有用的寶物，所以最好先知道每款道具和靈香的合成法；要注意的是在製造靈香時，不同程度的月齡（月的不同形狀）會有各種相異的變化，由新月到滿月是有所分別的。

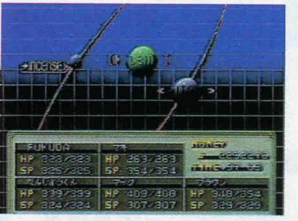


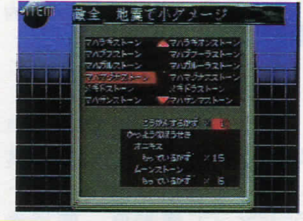
十六款寶石譯名表

日文	譯名
(1) アレキサンドライト	金綠石 ALEXANDRITE
(2) ガーネット	柘榴石 GARNET
(3) ダイアモンド	鑽石 DIAMOND
(4) アメジスト	紫水晶 AMETHYST
(5) アクアマリン	藍水晶 AQUAMARINE
(6) パール	珍珠 PEARL
(7) トパーズ	黃玉 TOPAZ
(8) サファイア	藍寶石 SAPPHIRE
(9) ルビー	紅寶石 RUBY
(10) マラカイト	孔雀石 MALACHITE
(11) エメラルド	綠寶石 EMERALD
(12) オニキス	瑪瑙 ONYX
(13) ムーンストーン	月長石 MOONSTONE
(14) タンザナイト	坦薩夜光 TANZANIGHT
(15) ターコイズ	綠松石 TURQUOISE
(16) オパール	貓眼石 OPAL

道具合成法

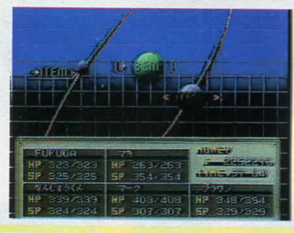
到千年萬年堂後，玩者可找坐在右邊的大嬸來進行道具交換，交談過後便會出現選項畫面，這時先選擇道具合成「ITEM」一欄，接着便會出現另一個畫面，玩者可在畫面的上半部看到一大堆道具的名稱，而下面所顯示的就是合成該道具所需要的寶石種類。道具名稱變成白色即表示玩者持有那兩種所需寶石，即暗示可以進行合體。





道具合成表

合成道具	中文譯名	所需寶石代號
ほうぎょく	寶石	3 + 10
ちがえしのたま	未壞死的珠	3 + 15
はんごんこう	反魂香	3 + 11
ディストーン	石化解藥	15 + 16
ディスパライズ	麻痺解藥	11 + 16
ディスポイズン	震驚解藥	2 + 16
つるつるドロップ	光滑糖果	7 + 15
かめかめキャンディ	龜龜糖果	11 + 15
ぎんのマニシャ	銀之藥	10 + 11
チューインソウル	靈體香口膠	6 + 16
ませき	魔石	10 + 15
ふうまのすず	風魔之鈴	2 + 10
コアシールド	核心盾	3 + 7
ヒランヤ	希蘭藥	6 + 10
ソーマ	復原藥	3 + 16
マハラギストーン	小火炎石	9 + 13
マハラギオンストーン	中火炎石	5 + 9
マハブフストーン	小冰結石	5 + 13
マハブフーラストーン	中冰結石	4 + 5
マハガルストーン	小風暴石	4 + 13
マハガルーラストーン	中風暴石	4 + 12
マハマグナストーン	小地裂石	12 + 13
マハマグナスストーン	中地裂石	9 + 12
メギドストーン	小核爆石	1 + 13
メギドラストーン	中核爆石	1 + 9
マハザンストーン	小轟擊石	13 + 14
マハザンマストーン	中轟擊石	5 + 14
マハグライストーン	小地壓石	3 + 13
マハグライバストーン	中地壓石	3 + 4
マハジオストーン	小電殛石	8 + 13
マハジオンガストーン	中電殛石	8 + 12





靈香合成法

同樣在千年萬年堂，玩者都是要找那名大嬸，交談過後便會出現選項畫面，這時先選擇靈香合成「INCENSE」一欄，接着便會出現另一個畫面，玩者可在畫面的上半部看到一大堆靈香的名稱，而下面所顯示的就是合成該靈香所需要的寶石種類。靈香名稱變成白色即表示玩者持有那兩種所需寶石，即暗示可以進行合體；要留意的是月齡的不同會改變合體時所需要的寶石。

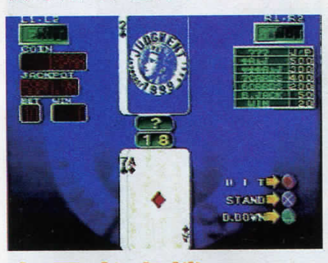
靈香合成表

合成靈香	中文譯名	月齡	所需寶石代號
STR インセンス	力量靈香	0/8~2/8	1 + 2
		3/8~5/8	3 + 4
		6/8~8/8	5 + 6
VIT インセンス	體力靈香	0/8~2/8	1 + 7
		3/8~5/8	2 + 8
		6/8~8/8	5 + 9
TEC インセンス	技巧靈香	0/8~2/8	1 + 10
		3/8~5/8	7 + 11
		6/8~8/8	5 + 11
AGL インセンス	速度靈香	0/8~2/8	1 + 12
		3/8~5/8	10 + 11
		6/8~8/8	3 + 8
LUK インセンス	運氣靈香	0/8~2/8	1 + 15
		3/8~5/8	9 + 12
		6/8~8/8	3 + 5
HP インセンス	HP 靈香	0/8~2/8	1 + 16
		3/8~5/8	1 + 4
		6/8~8/8	5 + 13
SP インセンス	SP 靈香	0/8~2/8	1 + 14
		3/8~5/8	4 + 5
		6/8~8/8	1 + 13

附錄6 JUDGMENT 1999 完全睇

協力：SETZER from FINAL FANTASY VI

在《PERSONA》中的每條商店街，都有一間以贏取貴重寶物為目標的賭場——JUDGMENT存在，而每間分店所擺設的機種與裏面的獎品都各有不同，下面將會為大家介紹一下每款賭博機的玩法和值博率。





21點 BLACK JACK

玩法和平日所接觸到的大同小異，都是由電腦擔任莊家一職，玩者每次只可以投注一門，不過可以分牌SPLIT（當開始發牌時所獲得的兩張牌是相同點數）。規則方面，當莊家只要取得17點或以上時便要自動叫停HOLD，換句話説不足17點也必定要牌，因此往往在16點時爆煲BUST。雖然要贏錢不難，可是要贏取JACKPOT（取得3張7）的確非常困難，想贏大錢的人還是不要浪費時間好了。

難易度：★　回報率：★





角子老虎機 SLOT

這款角子老虎機和日常所見到的有所不同，除了基本的3×3行外，上下左右4格還再細分4格，不過中獎時所獲得的獎金當然比起大格少得多。入錢後滾輪便會轉動，當四小格停定後玩者便可以□△×○來改變格內的排列陣式，排好後按R1令其餘轉輪停下，如果合共有3格或以上相同成一直線便中獎。要取得好成績，一定要入足8枚硬幣來增加命中率，並且要留意有部份機台正中央的一格必定會是7。

難易度：★★★★　回報率：★★

擲骰仔 DICE

玩者先從2點到12點當中合共11個不同組合，選擇自己認為會擲中的數字來投注（10C~100C），然後便擲兩枚骰子，只要玩者能夠猜中它們和的數值便可進入第2部份，這時除了7之外其餘10個組合都會因應投擲成功機率多少，來決定所獲得的賠率（機率是1/36的2和11最高，機率是5/36的6和8最低），只要一直擲不中7便可不斷增加獎金，經過一輪後如果玩者覺得可能會擲到7的便可宣佈停止，否則擲中7的話便會GAME OVER。

難易度：★★★　回報率：★★★★





撲克牌 POKER



撲克牌是以美式DRAW POKER的規例為主，即是玩者一方先取得5張牌，然後可按自由換掉手上的牌，最後如果取得兩對2 PAIRS或以上便可得到獎金，當然是與牌組合的難度成正比，而取得JACKPOT便需要有大同花順ROYAL FLUSH，亦即是同一花款的A、K、Q、J和10，當然想搵大錢可不一定要靠JACKPOT。

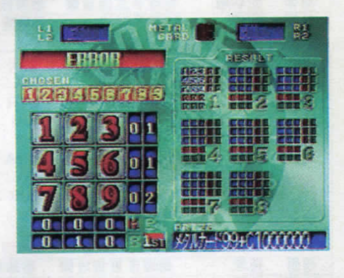
當取得2 PAIRS或以上時，電腦便會問玩者「想不想加倍？」，這時玩者如果按□、△或○便可入加倍迷你遊戲模式，分別有鬥大HI&LOW、估顏色RED&BLACK與估大小BIG&SMALL。鬥大是電腦先抽一張牌，然後玩者要在4張牌中選出一張點數較為大的，只要不夠大抑或打和都會當玩者敗陣。估顏色是要玩者估計蓋着牌面的牌花色是紅或黑，理論上命中率應該會是1/2，可是世事往往不會如此。至於估大小則和歡樂卡玩法相同，先由電腦打開一張卡，然後玩者便要估計下一張卡是較大或較小，當然打和便當玩者輸，而靠這個遊戲通常都可贏取較可觀金幣的。



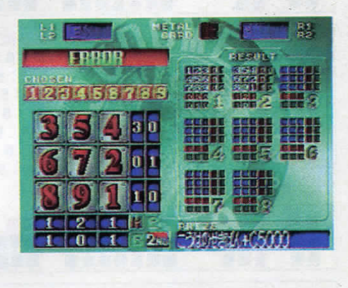


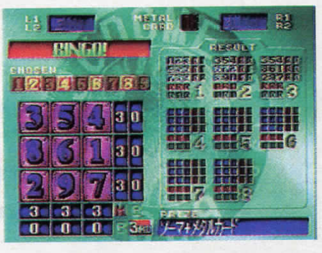
難易度：★★
回報率：★★★★★

解密碼 CODE BREAKER



解密碼和其餘4款遊戲不同，原因是玩這遊戲並不需要金幣，而是所謂METAL CARD［メタルカード］的遊玩卷，這種卷多數是來自寶箱與及打敗敵人後取得。當把METAL CARD插入解密碼機後，便可正式進行這遊戲，遊戲的理論和外國智力遊戲《MASTER MIND》大致相同，玩者需要在指定次數內（4~8次不等）估計一個3×3行的方格陣內，由1至9所有數字的排列方式。在每行和每列的旁邊有兩個數字，當玩者輸入所預計的排列後，畫面便會顯示一些代表估中與否的提示——H和B，H表示這一行或列當中有若干數字位置是正確的，而B則代表這一行或列當中有若干數字估中，不過位置錯誤。講真，如果要取那個頭獎（1000000C）的機會率是1/362880，而正常能夠贏到的極限當然是二獎（5000C），已經比起其他遊戲輕鬆得多了。





難易度：★★★★★
回報率：★★★

奥加完全轉職手冊

傳說的 OGRE BATTLE





戰士 ファイター

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：3

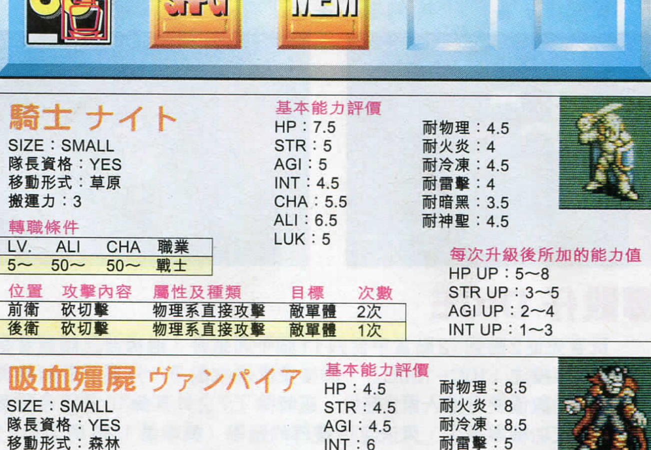
基本能力評價			
HP：6.5		耐物理：4.5	
STR：4.5		耐火炎：3.5	
AGI：5		耐冷凍：4	
INT：4		耐雷擊：3.5	
CHA：4.5		耐暗黑：4	
ALI：5		耐神聖：4	
LUK：4.5			

轉職條件

LV	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：2~4
AGI UP：2~4
INT UP：1~3



騎士 ナイト

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

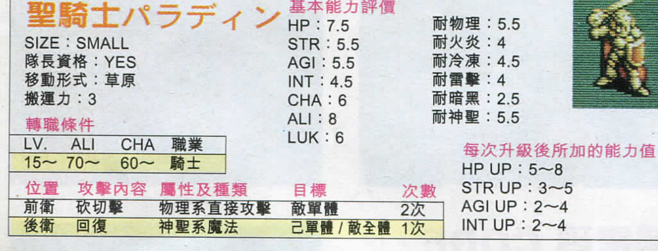
基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：4.5
STR：5	耐火炎：4
AGI：5	耐冷凍：4.5
INT：4.5	耐雷擊：4
CHA：5.5	耐暗黑：3.5
ALI：6.5	耐神聖：4.5
LUK：5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
5~	50~	50~	戰士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：1~3



聖騎士パラディン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：5.5
STR：5.5	耐火炎：4
AGI：5.5	耐冷凍：4.5
INT：4.5	耐雷擊：4
CHA：6	耐暗黑：2.5
ALI：8	耐神聖：5.5
LUK：6	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15~	70~	60~	騎士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	回復	神聖系魔法	己單體／敵全體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

吸血殭屍 ヴァンパイア

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：森林
搬運力：4

★在騎士身上使用「血之證ブラッドスペル」

基本能力評價	
HP：4.5	耐物理：8.5
STR：4.5	耐火炎：8
AGI：4.5	耐冷凍：8.5
INT：6	耐雷擊：5
CHA：5	耐暗黑：8
ALI：2	耐神聖：1
LUK：6	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	騎士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	吸血	暗黑系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	迷惑	暗黑系魔法	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP：4~7
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：4~6

狂戰士 バーサーカー

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

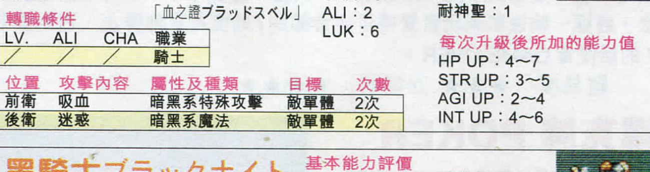
基本能力評價	
HP：7	耐物理：5
STR：5.5	耐火炎：4.5
AGI：5.5	耐冷凍：4
INT：4	耐雷擊：3.5
CHA：5.5	耐暗黑：4.5
ALI：4	耐神聖：3.5
LUK：5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
6~	0~49	50~	戰士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	搗擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	搗擊	物理系直接攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：1~3



黑騎士ブラックナイト

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：4

基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：5.5
STR：6	耐火炎：4.5
AGI：6	耐冷凍：4
INT：4.5	耐雷擊：4
CHA：6	耐暗黑：5.5
ALI：2	耐神聖：2.5
LUK：6.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
16~	0~30	60~	狂戰士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	斧橫切	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	火球	暗黑系魔法	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

武士 サムライ

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價	
HP：8.5	耐物理：4.5
STR：5	耐火炎：3.5
AGI：5.5	耐冷凍：3.5
INT：5	耐雷擊：3.5
CHA：5.5	耐暗黑：4
ALI：6	耐神聖：5
LUK：5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7~	50~	50~	戰士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	居合斬	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	音速斬	物理系特殊攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

劍聖 サムライマスター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價	
HP：9.5	耐物理：5.5
STR：5.5	耐火炎：3.5
AGI：6	耐冷凍：4.5
INT：5.5	耐雷擊：4
CHA：6.5	耐暗黑：2
ALI：8	耐神聖：6.5
LUK：5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15~	70~	60~	武士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	居合斬	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	音速斬	物理系特殊攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

忍者 ニンジャ

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：3

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
6	0~49	／	戰士

基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：4.5
STR：4.5	耐火炎：5
AGI：5	耐冷凍：4.5
INT：5	耐雷擊：4.5
CHA：4.5	耐暗黑：4.5
ALI：3.5	耐神聖：3.5
LUK：5.5	

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	手裏劍	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	火煞 冰煞 雷煞	火炎系魔法 冷凍系魔法 雷擊系魔法	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP：4~7
STR UP：3~5
AGI UP：3~5
INT UP：2~4



上忍ニンジャマスター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：森林
搬運力：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15~	0~30	60~	忍者

基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：4.5
STR：5	耐火炎：5.5
AGI：5.5	耐冷凍：4.5
INT：5.5	耐雷擊：4.5
CHA：5.5	耐暗黑：6.5
ALI：2	耐神聖：0.5
LUK：5.5	

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	手裏劍	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	火煞 冰煞 雷煞	火炎系魔法 冷凍系魔法 雷擊系魔法	敵全體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：3~5
AGI UP：4~6
INT UP：3~5

馴獸者 ビーストテイマー

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：8.5
STR：5
AGI：4.5
INT：4
CHA：5
ALI：4.5
LUK：4.5

耐物理：4.5
耐火炎：3
耐冷凍：3
耐雷擊：3.5
耐暗黑：4.5
耐神聖：3.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
5～	25～65	50～	戰士

每次升級後所加的能力值
HP UP：5～8
STR UP：3～5
AGI UP：2～4
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	鞭打	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	鞭打	物理系直接攻擊	敵單體	2次

馴獸師 ビーストマスター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：8.5
STR：5.5
AGI：5
INT：3.5
CHA：6
ALI：3.5
LUK：4.5

耐物理：5
耐火炎：2.5
耐冷凍：3.5
耐雷擊：4
耐暗黑：5.5
耐神聖：2.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
12～	10～50	60～	馴獸者

每次升級後所加的能力值
HP UP：5～8
STR UP：4～6
AGI UP：2～4
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	鞭打	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	鞭打	物理系直接攻擊	敵單體	2次

馴龍者 ドラゴンテイマー

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：8.5
STR：5
AGI：5
INT：5
CHA：5.5
ALI：5
LUK：6

耐物理：4.5
耐火炎：3.5
耐冷凍：5.5
耐雷擊：4
耐暗黑：4
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	馴獸者

★在馴獸師身上使用「龍之石 ドラゴンストーン」

每次升級後所加的能力值
HP UP：4～7
STR UP：3～5
AGI UP：2～4
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

龍王 ドラゴンマスター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：8.5
STR：5.5
AGI：5.5
INT：5
CHA：6
ALI：5
LUK：6.5

耐物理：4.5
耐火炎：4
耐冷凍：2
耐雷擊：4.5
耐暗黑：4
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
20～	40～60	65～	馴龍者

每次升級後所加的能力值
HP UP：3～6
STR UP：3～5
AGI UP：3～5
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	冰力場	冷凍系魔法	敵單體	2次

玩偶師 ドールマスター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：7.5
STR：4
AGI：5.5
INT：5.5
CHA：5.5
ALI：5.5
LUK：4.5

耐物理：2.5
耐火炎：4.5
耐冷凍：4
耐雷擊：2.5
耐暗黑：3.5
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
5～	30～70	50～	戰士

每次升級後所加的能力值
HP UP：3～6
STR UP：1～3
AGI UP：2～4
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	玩偶攻擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	酸性攻擊	物理系魔法	敵全體	1次

妖術師 エンチャンター

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：8
STR：4
AGI：6
INT：6
CHA：6
ALI：7
LUK：4

耐物理：2.5
耐火炎：5
耐冷凍：4
耐雷擊：3
耐暗黑：2
耐神聖：6

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
14～	50～80	60～	

每次升級後所加的能力值
HP UP：3～6
STR UP：1～3
AGI UP：3～5
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	砍切擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	酸性攻擊	物理系魔法	敵全體	2次

巫師 ウィザード

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：8.5
STR：3.5
AGI：5
INT：4.5
CHA：5
ALI：4.5
LUK：5

耐物理：2
耐火炎：3
耐冷凍：3
耐雷擊：3.5
耐暗黑：4.5
耐神聖：3.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
4～	10～60	50～	戰士

每次升級後所加的能力值
HP UP：2～5
STR UP：1～3
AGI UP：1～3
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	龍捲風	物理系魔法		
	火球	火炎系魔法		
	冰力場	冷凍系魔法	敵單體	2次
	雷電	雷擊系魔法		
	惡夢	暗黑系魔法		

大巫師 ゴエティック

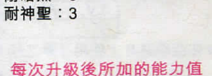
SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：8
STR：4
AGI：5
INT：4.5
CHA：5.5
ALI：3.5
LUK：5

耐物理：2.5
耐火炎：3.5
耐冷凍：3.5
耐雷擊：4
耐暗黑：5
耐神聖：3

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10～	10～35	60～	巫師



每次升級後所加的能力值
HP UP：2～5
STR UP：1～3
AGI UP：1～3
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	酸攻擊	物理系魔法		
	火炎牆	火炎系魔法		
	冰雪風暴	冷凍系魔法	敵全體	1次
	天雷爆	雷擊系魔法		
	惡靈襲	暗黑系魔法		

不死巫師 ネクロマンサー

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：7.5
STR：4
AGI：4.5
INT：5.5
CHA：6
ALI：2
LUK：4.5

耐物理：3
耐火炎：3.5
耐冷凍：4
耐雷擊：4
耐暗黑：6
耐神聖：2

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	大巫師

★在大巫師身上使用「死者之杖ししゃのつえ」

每次升級後所加的能力值
HP UP：3～7
STR UP：1～3
AGI UP：1～3
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	龍捲風	物理系魔法		
	火球	火炎系魔法		
	冰力場	冷凍系魔法	敵單體	2次
	雷電	雷擊系魔法		
	惡夢	暗黑系魔法		
後衛	酸攻擊	物理系魔法		
	火炎牆	火炎系魔法		
	冰雪風暴	冷凍系魔法	敵全體	2次
	天雷爆	雷擊系魔法		
	惡靈襲	暗黑系魔法		

死靈巫師 リッチ




SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：草原
搬運力：2

基本能力評價
HP：9
STR：3.5
AGI：4.5
INT：6
CHA：6.5
ALI：1
LUK：4

耐物理：10
耐火炎：10
耐冷凍：10
耐雷擊：7
耐暗黑：10
耐神聖：1

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	不死巫師

★在不死巫師身上使用「死者之指環ししゃのゆびわ」

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	冰之眼光	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	酸攻擊	物理系魔法		
	火炎牆	火炎系魔法		
	冰雪風暴	冷凍系魔法	敵全體	3次
	天雷爆	雷擊系魔法		
	惡靈襲	暗黑系魔法		

每次升級後所加的能力值
HP UP：2～5
STR UP：1～3
AGI UP：2～4
INT UP：4～6

人狼 ウェアウルフ

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：山區
搬運力：4

基本能力評價
HP：8
STR：5.5
AGI：5.5
INT：4.51
CHA：3
ALI：3.5
LUK：5

耐物理：7
耐火炎：7
耐冷凍：7.5
耐雷擊：8
耐暗黑：9
耐神聖：1

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	戰士

★與人狼作戰後被它傳染的戰士

每次升級後所加的能力值
HP UP：6～9
STR UP：3～5
AGI UP：3～5
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	爪擊	暗黑系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	爪擊	暗黑系直接攻擊	敵單體	3次

亞瑪遜 アマゾネス

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：森林
搬運力：3

基本能力評價
HP：8.5
STR：4
AGI：5
INT：5
CHA：5
ALI：5
LUK：5

耐物理：4
耐火炎：3
耐冷凍：3.5
耐雷擊：4
耐暗黑：4
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	

每次升級後所加的能力值
HP UP：4～7
STR UP：2～4
AGI UP：3～5
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	射箭	物理系直接攻擊	敵單體	1次
後衛	射箭	物理系直接攻擊	敵單體	2次

女騎士 ヴァルキリー

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 3

基本能力評價

HP : 8	耐物理 : 4.5
STR : 4.5	耐火炎 : 4
AGI : 5.5	耐冷凍 : 4.5
INT : 5.5	耐雷擊 : 5
CHA : 5.5	耐暗黑 : 3
ALI : 5.5	耐神聖 : 5
LUK : 5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
5~	35~	50~	亞瑪遜

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	槍擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	雷電	雷擊系魔法	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 2~4
AGI UP : 3~5
INT UP : 3~5

女聖騎士 フレイア

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 3

基本能力評價

HP : 7.5	耐物理 : 5
STR : 5	耐火炎 : 4
AGI : 5.5	耐冷凍 : 5
INT : 5.5	耐雷擊 : 6
CHA : 6	耐暗黑 : 1.5
ALI : 7.5	耐神聖 : 6.5
LUK : 6.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15~	70~	60~	女騎士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	槍擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	雷電	雷擊系魔法	敵全體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 3~5
AGI UP : 3~5
INT UP : 3~5

巫女ウィッチ

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 8	耐物理 : 2.5
STR : 4	耐火炎 : 3
AGI : 5.5	耐冷凍 : 3
INT : 5	耐雷擊 : 3
CHA : 6	耐暗黑 : 5
ALI : 5.5	耐神聖 : 5
LUK : 6.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
5~	0~65	50~	亞瑪遜

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	掌摑	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	麻痺雲	暗黑系魔法	敵全體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 3~6
STR UP : 1~3
AGI UP : 2~4
INT UP : 4~6

傳教士クレリック







SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 2

基本能力評價

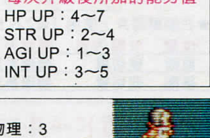
HP : 8.5	耐物理 : 2.5
STR : 4	耐火炎 : 2.5
AGI : 5.5	耐冷凍 : 2
INT : 5	耐雷擊 : 2.5
CHA : 5.5	耐暗黑 : 2.5
ALI : 6.5	耐神聖 : 5.5
LUK : 5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
4~	50~	60~	亞瑪遜

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	神之烙印	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	回復	神聖系魔法	己單體／敵全體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 2~4
AGI UP : 1~3
INT UP : 3~5



祭司 プリースト

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 8	耐物理 : 5.5
STR : 4.5	耐火炎 : 3
AGI : 6	耐冷凍 : 3
INT : 6	耐雷擊 : 2.5
CHA : 6.5	耐暗黑 : 1.5
ALI : 7.5	耐神聖 : 6
LUK : 5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10~	60~	60~	傳教士

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	神之烙印	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	回復	神聖系魔法	己單體／敵全體	3次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 2~4
AGI UP : 2~4
INT UP : 4~6

主教ビショップ



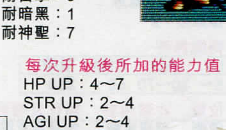

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 7.5	耐物理 : 3
STR : 4.5	耐火炎 : 3
AGI : 6	耐冷凍 : 3
INT : 6	耐雷擊 : 3
CHA : 7	耐暗黑 : 1
ALI : 9	耐神聖 : 7
LUK : 6	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
18~	70~	70~	祭司



位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	神之烙印	神聖系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	回復	神聖系魔法	己全體／敵全體	3次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 2~4
AGI UP : 2~4
INT UP : 4~6

公主 プリンセス

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 3

基本能力評價

HP : 7	耐火炎 : 2
STR : 4	耐冷凍 : 2
AGI : 5	耐雷擊 : 2.5
INT : 6	耐暗黑 : 2
CHA : 7	耐神聖 : 7
ALI : 8	
LUK : 6.5	
耐物理 : 3	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	亞瑪遜

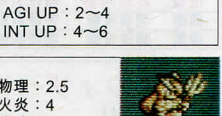
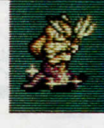
★在亞瑪遜身上使用「夢之冠 XXXXXXXX」

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	星之光	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	漫天星輝	神聖系魔法	敵全體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 2~5
STR UP : 1~3
AGI UP : 2~4
INT UP : 4~6

註：若將公主作隊長，則全隊可多一次攻擊

美人魚 マーメイド

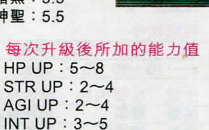
SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 淺灘
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 7	耐物理 : 2.5
STR : 4	耐火炎 : 4
AGI : 4.5	耐冷凍 : 4
INT : 5	耐雷擊 : 4
CHA : 5	耐暗黑 : 3.5
ALI : 6.5	耐神聖 : 5.5
LUK : 5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／



位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	刺擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	吹雪	冷凍系魔法	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 5~8
STR UP : 2~4
AGI UP : 2~4
INT UP : 3~5

人魚公主 ニクシー

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 淺灘
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 7	耐物理 : 3
STR : 4.5	耐火炎 : 4
AGI : 4.5	耐冷凍 : 4.5
INT : 5.5	耐雷擊 : 4
CHA : 6	耐暗黑 : 2.5
ALI : 7.5	耐神聖 : 6.5
LUK : 5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
11~	50~	50~	美人魚

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	刺擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	冰雪風暴	冷凍系魔法	敵全體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 5~8
STR UP : 3~5
AGI UP : 3~5
INT UP : 4~6

人虎 ウェアタイガ





SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 森林
搬運力 : 4

基本能力評價

HP : 7.5	耐物理 : 7.5
STR : 6	耐火炎 : 7.5
AGI : 6	耐冷凍 : 7
INT : 4.5	耐雷擊 : 7.5
CHA : 6	耐暗黑 : 9.5
ALI : 3	耐神聖 : 1.5
LUK : 5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	爪擊	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	爪擊	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 6~9
STR UP : 4~6
AGI UP : 3~5
INT UP : 1~3

南瓜頭 パンプキンヘッド

SIZE : SMALL
隊長資格 : NO
移動形式 : 森林
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 9.5	耐物理 : 3.5
STR : 4.5	耐火炎 : 1
AGI : 4.5	耐冷凍 : 3.5
INT : 3	耐雷擊 : 3.5
CHA : 0	耐暗黑 : 4.5
ALI : 4.5	耐神聖 : 4
LUK : 7	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	大南瓜頭	物理系特殊攻擊	敵單體	1次
後衛	大南瓜頭	物理系特殊攻擊	敵單體	1次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 3~6
STR UP : 2~4
AGI UP : 2~4
INT UP : 1~3

瘋狂萬聖節 マッドハロウィン

SIZE : SMALL
隊長資格 : YES
移動形式 : 草原
搬運力 : 2

基本能力評價

HP : 9	耐物理 : 6
STR : 5	耐火炎 : 4
AGI : 5	耐冷凍 : 5.5
INT : 3.5	耐雷擊 : 6.5
CHA : 0	耐暗黑 : 7
ALI : 2	耐神聖 : 2
LUK : 8	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

★在南瓜頭身上使用「腐爛了的南瓜 XXXXXXXX」

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	大南瓜頭	物理系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	大南瓜頭	物理系特殊攻擊	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 4~7
STR UP : 3~5
AGI UP : 3~5
INT UP : 2~4

巨像人 ゴーレム

SIZE : LARGE
隊長資格 : NO
移動形式 : 草原
搬運力 : 5

基本能力評價

HP : 4.5	耐物理 : 7
STR : 5.5	耐火炎 : 4
AGI : 3	耐冷凍 : 6.5
INT : 3	耐雷擊 : 6
CHA : 2	耐暗黑 : 5.5
ALI : 5	耐神聖 : 4.5
LUK : 4	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 2~5
STR UP : 4~6
AGI UP : 1~3
INT UP : 2~4

石像人 ストーンゴーレム



SIZE : LARGE
隊長資格 : NO
移動形式 : 草原
搬運力 : 5

基本能力評價

HP : 5	耐物理 : 7.5
STR : 6	耐火炎 : 7.5
AGI : 3	耐冷凍 : 6.5
INT : 3	耐雷擊 : 6
CHA : 3	耐暗黑 : 5.5
ALI : 5.5	耐神聖 : 4.5
LUK : 4	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

每次升級後所加的能力值
HP UP : 2~5
STR UP : 4~6
AGI UP : 1~3
INT UP : 2~4

銅像人 タロス

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：5

基本能力評價
HP：6.5
STR：6.5
AGI：3.5
INT：3
CHA：5
ALI：7.5
LUK：4.5

耐物理：8.5
耐火炎：4
耐冷凍：8
耐雷擊：7
耐暗黑：6.5
耐神聖：9

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：2~5
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

冰巨人フィボルグ

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：雪原
搬運力：5

基本能力評價
HP：8.5
STR：5.5
AGI：4
INT：4
CHA：4
ALI：7
LUK：5

耐物理：5
耐火炎：2
耐冷凍：8
耐雷擊：5
耐暗黑：3.5
耐神聖：6

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10~	50~80	／	巨人

每次升級後所加的能力值
HP UP：8~11
STR UP：4~6
AGI UP：3~5
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	冰之一擊	冷凍系直接攻擊	敵單體	2次

火巨人ギガンテス

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：5

基本能力評價
HP：5.5
STR：6
AGI：5
INT：3.5
CHA：3.5
ALI：2.5
LUK：4.5

耐物理：5.5
耐火炎：8
耐冷凍：1.5
耐雷擊：3.5
耐暗黑：5.5
耐神聖：3

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
8~	0~40	／	巨人

每次升級後所加的能力值
HP UP：8~11
STR UP：4~6
AGI UP：3~5
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	焰之一擊	火炎系直接攻擊	敵單體	2次

塞伯拉斯 ケルベロス

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：5

基本能力評價
HP：8.5
STR：5.5
AGI：6
INT：5.5
CHA：2.5
ALI：3
LUK：5.5

耐物理：5
耐火炎：5
耐冷凍：4
耐雷擊：3.5
耐暗黑：6.5
耐神聖：1.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
13~	0~60	／	地獄犬

每次升級後所加的能力值
HP UP：7~10
STR UP：4~6
AGI UP：4~6
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	撞擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次
	迷魂噬	暗黑系魔法	敵全體	

海妖 クラーケン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：深海
搬運力：8

基本能力評價
HP：8.5
STR：5.5
AGI：4.5
INT：5
CHA：2
ALI：6
LUK：5

耐物理：6.5
耐火炎：6
耐冷凍：6
耐雷擊：1.5
耐暗黑：4.5
耐神聖：5.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
12	55~	／	八爪魚

每次升級後所加的能力值
HP UP：10~13
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	爪擊	物理系直接攻擊	敵單體	4次
後衛	爪擊（陸上）	物理系直接攻擊	敵單體	2次
	大旋渦（海上）	物理系物殊攻擊		

紅龍 レッドドラゴン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：7

基本能力評價
HP：9
STR：6
AGI：4
INT：4
CHA：4
ALI：5
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：6
耐冷凍：4.5
耐雷擊：6
耐暗黑：4.5
耐神聖：4.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7~	35~65	／	龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：9~12
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次

爆炎龍 フレアブラス

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：8

基本能力評價
HP：8
STR：6
AGI：4.5
INT：4.5
CHA：5.5
ALI：5
LUK：5.5

耐物理：6.5
耐火炎：8.5
耐冷凍：1
耐雷擊：6.5
耐暗黑：5
耐神聖：5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7~	35~65	／	火龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：11~14
STR UP：5~7
AGI UP：3~5
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	超新星爆破	火炎系魔法	敵全體	2次

巨人 ジャイアント

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：5

基本能力評價
HP：9.5
STR：5.5
AGI：4
INT：3
CHA：3
ALI：5
LUK：4.5

耐物理：5
耐火炎：4
耐冷凍：4
耐雷擊：4
耐暗黑：4
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：7~10
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

泰坦 タイタン

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：5

基本能力評價
HP：8.5
STR：6
AGI：4.5
INT：4
CHA：4.5
ALI：7.5
LUK：4

耐物理：5.5
耐火炎：4.5
耐冷凍：4
耐雷擊：5
耐暗黑：1.5
耐神聖：8

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15~	70~	／	巨人

每次升級後所加的能力值
HP UP：8~11
STR UP：4~6
AGI UP：3~5
INT UP：3~5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拳擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	衝擊波	物理系魔法	敵全體	2次

地獄犬ヘルハウンド

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：5

基本能力評價
HP：8.5
STR：5
AGI：6
INT：3.5
CHA：2
ALI：4.5
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：5
耐冷凍：4
耐雷擊：3.5
耐暗黑：6
耐神聖：2

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：3~5
INT UP：3~5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	撞擊	物理系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次

八爪魚 オクトパス

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：深海
搬運力：8

基本能力評價
HP：8
STR：5
AGI：4
INT：5
CHA：2
ALI：5
LUK：5

耐物理：6.5
耐火炎：5.5
耐冷凍：5.5
耐雷擊：2
耐暗黑：5
耐神聖：5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：9~12
STR UP：3~5
AGI UP：2~4
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	爪擊	物理系直接攻擊	敵單體	4次
後衛	爪擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

龍 ドラゴン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：7

基本能力評價
HP：9
STR：6
AGI：4
INT：4
CHA：4
ALI：5
LUK：5

耐物理：5
耐火炎：5
耐冷凍：4.5
耐雷擊：4.5
耐暗黑：4.5
耐神聖：4.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：8~11
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次

火龍 サラマンダー

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：山岳
搬運力：8

基本能力評價
HP：9
STR：6
AGI：4
INT：4
CHA：4
ALI：5
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：6
耐冷凍：4.5
耐雷擊：6
耐暗黑：4.5
耐神聖：4.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7~	35~65	／	紅龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：9~12
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	炎之吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次

白金龍 プラチナドラゴン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：雪原
搬運力：7

基本能力評價
HP：9.5
STR：6.5
AGI：4
INT：4.5
CHA：5
ALI：7
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：3.5
耐冷凍：6
耐雷擊：6.5
耐暗黑：3.5
耐神聖：6.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7~	65~	／	龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：9~12
STR UP：4~6
AGI UP：2~4
INT UP：2~4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	冰之吐息	冷凍系特殊攻擊	敵單體	2次

巴哈姆 バハムート

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：雪原
搬運力：8

基本能力評價
HP：9
STR：7
AGI：4
INT：5
CHA：6
ALI：8.5
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：2.5
耐冷凍：7
耐雷擊：7
耐暗黑：3
耐神聖：7

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
17～	65～	／	白金龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：10～13
STR UP：4～6
AGI UP：3～5
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	冰之吐息	冷凍系特殊攻擊	敵單體	2次

死亡巴哈姆 デスバハムート

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：雪原
搬運力：8

基本能力評價
HP：8.5
STR：6
AGI：4.5
INT：4.5
CHA：6.5
ALI：8
LUK：5

耐物理：6
耐火炎：1
耐冷凍：9
耐雷擊：7
耐暗黑：2
耐神聖：6.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
24～	65～	／	巴哈姆

每次升級後所加的能力值
HP UP：11～14
STR UP：5～7
AGI UP：3～5
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	冰之吐息	冷凍系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	冰雪安魂曲	冷凍系魔法	敵全體	2次

黑龍 ブラックドラゴン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：7

基本能力評價
HP：9.5
STR：6.5
AGI：3.5
INT：4.5
CHA：5
ALI：3
LUK：5

耐物理：5.5
耐火炎：5
耐冷凍：5
耐雷擊：7
耐暗黑：6.5
耐神聖：3.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
7～	0～35	／	龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：9～12
STR UP：4～6
AGI UP：2～4
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怒之一擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	酸之吐息	物理系特殊攻擊	敵單體	2次

邪龍 ティアマット

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：8

基本能力評價
HP：8.5
STR：7
AGI：4
INT：5.5
CHA：5
ALI：2
LUK：5

耐物理：6
耐火炎：5.5
耐冷凍：5.5
耐雷擊：7.5
耐暗黑：7
耐神聖：3

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
15～	0～35	／	黑龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：10～13
STR UP：4～6
AGI UP：3～5
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	酸之吐息	物理系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	惡魔之約會	暗黑系魔法	敵全體	2次

屍龍 ドラゴンゾンビ

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：濕地
搬運力：8

基本能力評價
HP：8
STR：6.5
AGI：4.5
INT：5.5
CHA：4.5
ALI：0
LUK：6

耐物理：7
耐火炎：8
耐冷凍：8
耐雷擊：8.5
耐暗黑：8.5
耐神聖：1.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	邪龍

★在邪龍身上使用「死者之指環」

每次升級後所加的能力值
HP UP：11～14
STR UP：5～7
AGI UP：4～6
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	酸之吐息	物理系特殊攻擊	敵單體	2次
後衛	毒之吐息	暗黑系特殊攻擊	敵單體	1次

骷髏兵 スケルトン

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：0
STR：4.5
AGI：4.5
INT：3
CHA：0
ALI：0
LUK：5.5

耐物理：10
耐火炎：10
耐冷凍：10
耐雷擊：10
耐暗黑：10
耐神聖：0

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：0
STR UP：3～5
AGI UP：2～4
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	劍劈	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	劍劈	暗黑系直接攻擊	敵單體	1次

骷髏騎士スケルトンナイト

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：草原
搬運力：3

基本能力評價
HP：0
STR：5
AGI：5
INT：3
CHA：0
ALI：0
LUK：5.5

耐物理：10
耐火炎：10
耐冷凍：10
耐雷擊：10
耐暗黑：10
耐神聖：0

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：0
STR UP：4～6
AGI UP：2～4
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	劍劈	暗黑系直接攻擊	敵單體	3次
後衛	劍劈	暗黑系直接攻擊	敵單體	1次

鬼魂ゴースト

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：2

基本能力評價
HP：0
STR：3.5
AGI：5.5
INT：5
CHA：0
ALI：0
LUK：5

耐物理：10
耐火炎：10
耐冷凍：10
耐雷擊：10
耐暗黑：10
耐神聖：0

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：0
STR UP：2～4
AGI UP：3～5
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	怨恨一擊	物理系直接攻擊	敵單體	1次
後衛	惡夢	暗黑系魔法	敵單體	2次

幽靈 ファントム

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：低空
搬運力：2

基本能力評價
HP：0
STR：4.5
AGI：6.5
INT：5.5
CHA：0
ALI：0
LUK：5

耐物理：10
耐火炎：10
耐冷凍：10
耐雷擊：10
耐暗黑：10
耐神聖：0

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：0
STR UP：2～4
AGI UP：3～5
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	詛呪之一擊	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	惡夢	暗黑系魔法	敵單體	3次

鷹人 ホークマン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：4

基本能力評價
HP：8.5
STR：4.5
AGI：5.5
INT：5
CHA：4
ALI：5
LUK：4

耐物理：4
耐火炎：4
耐冷凍：4
耐雷擊：4.5
耐暗黑：4
耐神聖：4

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：5～8
STR UP：2～4
AGI UP：3～5
INT UP：1～3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	1次

戰鷹バルタン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：4

基本能力評價
HP：8.5
STR：5
AGI：6
INT：6
CHA：6
ALI：6.5
LUK：5.5

耐物理：4
耐火炎：4
耐冷凍：4
耐雷擊：8
耐暗黑：3.5
耐神聖：5.5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10～	45～	50～	鷹人

每次升級後所加的能力值
HP UP：6～9
STR UP：2～4
AGI UP：4～6
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	雷電箭	雷擊系特殊攻擊	敵單體	1次

邪鷹レイブン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：4

基本能力評價
HP：9.5
STR：5.5
AGI：6
INT：5.5
CHA：5.5
ALI：3
LUK：5

耐物理：4
耐火炎：7
耐冷凍：4.5
耐雷擊：4.5
耐暗黑：7
耐神聖：2

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
12～	0～55	50～	鷹人

每次升級後所加的能力值
HP UP：6～9
STR UP：2～4
AGI UP：4～6
INT UP：2～4

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	棒擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	火炎風暴	火炎系特殊攻擊	敵單體	1次

天使エンジェル

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：2

基本能力評價
HP：9
STR：5
AGI：5
INT：5
CHA：5
ALI：5.5
LUK：5

耐物理：3
耐火炎：2.5
耐冷凍：5
耐雷擊：2
耐暗黑：4
耐神聖：5

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：4～7
STR UP：2～4
AGI UP：2～4
INT UP：3～5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	天使之吻	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	驅逐	神聖系魔法	敵單體	1次

大天使スローンズ

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：2

基本能力評價
HP：8.5
STR：5
AGI：5.5
INT：5.5
CHA：5.5
ALI：7.5
LUK：4

耐物理：4.5
耐火炎：3
耐冷凍：6
耐雷擊：2
耐暗黑：4.5
耐神聖：6

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
11～	60～	55～	天使

每次升級後所加的能力值
HP UP：4～7
STR UP：2～4
AGI UP：2～4
INT UP：4～6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	天使之吻	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	驅逐	神聖系魔法	敵單體	2次

六翼天使 セラフィム

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：2

基本能力評價		
HP：7.5	耐物理：3.5	
STR：5	耐火炎：4.5	
AGI：5	耐冷凍：4.5	
INT：6	耐雷擊：4.5	
CHA：7	耐暗黑：2	
ALI：9	耐神聖：8	
LUK：6		

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
22~	80~	60~	天使

每次升級後所加的能力值
HP UP：4~7
STR UP：2~4
AGI UP：3~5
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	天使之吻	神聖系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	聖光	神聖系魔法	敵全體	1次

惡魔デビル

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：3

基本能力評價	
HP：7	耐物理：4.5
STR：4.5	耐火炎：4
AGI：4.5	耐冷凍：4.5
INT：5	耐雷擊：4
CHA：5	耐暗黑：5.5
ALI：2.5	耐神聖：3.5
LUK：5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：5~8
STR UP：2~4
AGI UP：2~4
INT UP：3~5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	橫砍	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	惡夢	暗黑系魔法	敵單體	1次

魔鬼デーモン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：3

基本能力評價	
HP：7	耐物理：5
STR：5	耐火炎：4
AGI：5	耐冷凍：5
INT：5.5	耐雷擊：4.5
CHA：6	耐暗黑：6.5
ALI：1.5	耐神聖：2.5
LUK：5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10~	0~40	50~	惡魔

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：3~5
INT UP：3~5

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	橫砍	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	惡夢	暗黑系魔法	敵單體	2次

撒旦サタン

SIZE：SMALL
隊長資格：YES
移動形式：低空
搬運力：4

基本能力評價	
HP：7	耐物理：5
STR：5.5	耐火炎：4
AGI：5	耐冷凍：5
INT：6	耐雷擊：5
CHA：7	耐暗黑：8.5
ALI：0.5	耐神聖：0.5
LUK：5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
20~	0~25	50~	魔鬼

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：3~5
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	橫砍	暗黑系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	隕石墜落	暗黑系魔法	敵全體	1次

妖精フェアリー

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：低空
搬運力：1

基本能力評價	
HP：5	耐物理：3
STR：4.5	耐火炎：2
AGI：5	耐冷凍：2
INT：5	耐雷擊：3
CHA：2.5	耐暗黑：4
ALI：5	耐神聖：5
LUK：6	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：3~6
STR UP：2~4
AGI UP：4~6
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拍擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	鼓勵之吻	神聖系魔法	己單體	1次

精靈 ピクシー

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：低空
搬運力：1

基本能力評價	
HP：5.5	耐物理：3
STR：4.5	耐火炎：3
AGI：5.5	耐冷凍：2.5
INT：5.5	耐雷擊：2.5
CHA：4.5	耐暗黑：2.5
ALI：5.5	耐神聖：5.5
LUK：6.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
10~	30~70	／	妖精

每次升級後所加的能力值
HP UP：3~6
STR UP：2~4
AGI UP：5~7
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拍擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	鼓勵之吻	神聖系魔法	己單體	2次

仙女シルフ

SIZE：SMALL
隊長資格：NO
移動形式：低空
搬運力：1

基本能力評價	
HP：6.5	耐物理：3.5
STR：4	耐火炎：3.5
AGI：6.5	耐冷凍：2.5
INT：5	耐雷擊：2
CHA：5	耐暗黑：3
ALI：6	耐神聖：6
LUK：7	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
20~	40~80	／	精靈

每次升級後所加的能力值
HP UP：4~7
STR UP：3~5
AGI UP：5~7
INT UP：4~6

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	拍擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	魔法導彈	神聖系魔法	敵全體	1次

鷹頭獅グリフォン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：高空
搬運力：5

基本能力評價	
HP：8	耐物理：4.5
STR：5	耐火炎：3
AGI：6	耐冷凍：5
INT：3.5	耐雷擊：5
CHA：3	耐暗黑：5.5
ALI：4.5	耐神聖：3.5
LUK：5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：7~10
STR UP：2~4
AGI UP：4~6
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	突擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	衝擊波	物理系特殊攻擊	敵全體	1次

曲卡托利斯 コッカトリス

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：高空
搬運力：5

基本能力評價	
HP：7.5	耐物理：4.5
STR：5.5	耐火炎：3.5
AGI：6.5	耐冷凍：5.5
INT：4	耐雷擊：5.5
CHA：4	耐暗黑：6.5
ALI：3.5	耐神聖：2.5
LUK：5.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
9~	0~60	／	鷹頭獅

每次升級後所加的能力值
HP UP：6~9
STR UP：3~5
AGI UP：4~6
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	突擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	石化	物理系特殊攻擊	敵單體	2次

盤龍ワイアーム

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：高空
搬運力：6

基本能力評價	
HP：9	耐物理：4.5
STR：6	耐火炎：4.5
AGI：4.5	耐冷凍：4
INT：3	耐雷擊：4
CHA：3	耐暗黑：5
ALI：4	耐神聖：3
LUK：4.5	

轉職條件

LV.	ALI	CHA	職業
／	／	／	／

每次升級後所加的能力值
HP UP：8~11
STR UP：4~6
AGI UP：3~5
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	尾攻擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	尾攻擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次

飛龍ワイバーン

SIZE：LARGE
隊長資格：NO
移動形式：高空
搬運力：7

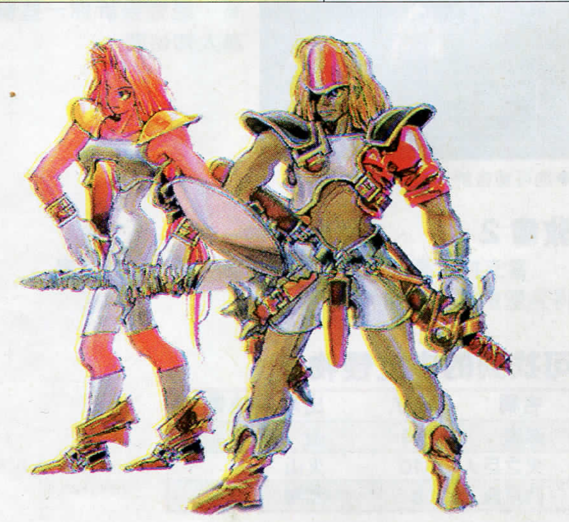
基本能力評價	
HP：9	耐物理：5
STR：6.5	耐火炎：5
AGI：5	耐冷凍：3.5
INT：3.5	耐雷擊：4.5
CHA：3.5	耐暗黑：5
ALI：3	耐神聖：2
LUK：5	

轉職條件

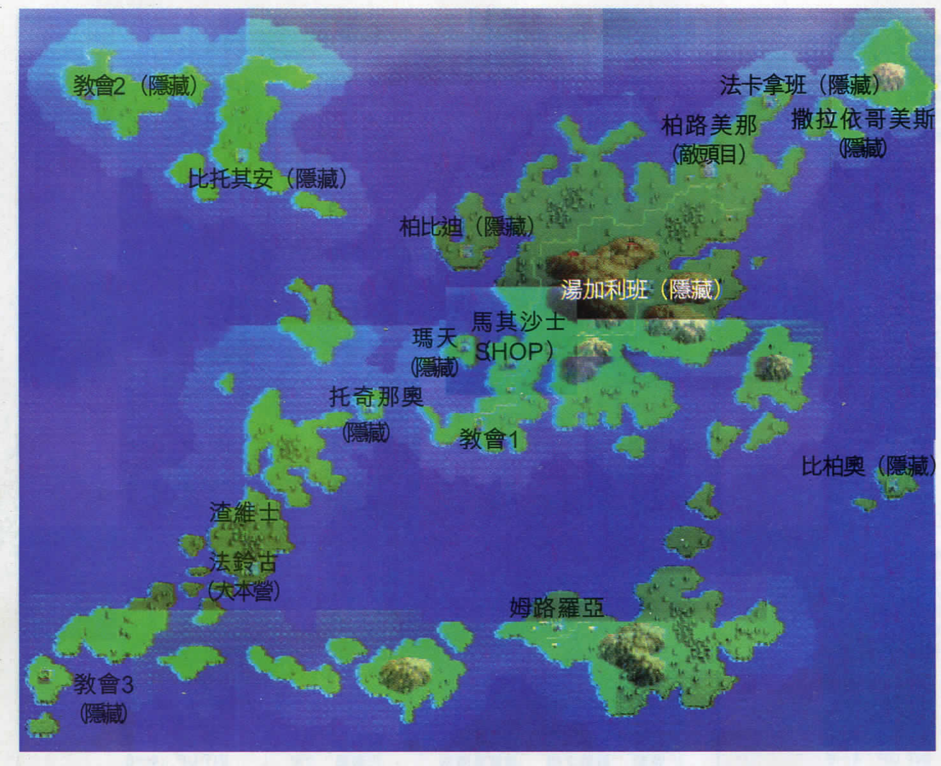
LV.	ALI	CHA	職業
13~	0~55	／	盤龍

每次升級後所加的能力值
HP UP：9~12
STR UP：4~6
AGI UP：3~5
INT UP：1~3

位置	攻擊內容	屬性及種類	目標	次數
前衛	尾攻擊	物理系直接攻擊	敵單體	2次
後衛	火炎吐息	火炎系特殊攻擊	敵單體	2次







STAGE 9 加斯特海

「傳說」

STAGE DATA

據點總數：16

隱藏都市總數：8

隱藏教會總數：2

埋藏寶物總數：0

最佳完成時間：四日內

聖劍

在遠古的時代，人類和惡魔為了爭奪大地的霸權，展開了狀烈非常的戰爭。畢竟，魔即是魔，在惡魔壓倒性的破壞力之下，軟弱的人類只有節節敗退，滅亡只是時間的問題……

此刻的人類只可以做一件事——祈求上天打救。

終於，天界有回應了，祂們派出了三騎士和十二賢者去拯救人類，憑着強大的實力，惡魔終於被永久封印了。

而這場大戰，便是「奧加之戰」。隨着時間的消逝，人們亦漸漸遺亡了這場大戰……

為了增強實力，反判軍去到了加斯特海尋找聖劍「布利希特ブリュンヒルド」，因傳說這聖劍便是可以開啟天界的「鎖匙」，他們就是想找「三騎士」助拳。



◆若要見「天界之三騎士」，便先要找到聖劍「布利希特」

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR



◆得到聖劍後，便要找出通往天界的入口

教會2

當支持度高時便可得到聖劍「布利希特」。

AFTER STAGE CLEAR



◆她可會告訴你很多秘呢！

比柏奧

可以找到魔女曼高，她會告訴你一些鮮為人知秘密。

教會2

當支持度高而又未拿聖劍的話，便可回到這裏得到聖劍「布利希特」。

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
惡魔	11	山
火之巨人	10	火山
八爪魚	9	深海

BOSS

人魚「普路基斯」

整隊首領隊都是由人魚所組成，頭目「普路基斯」更懂得龍捲風；而他們的弱點就是怕火。







STAGE 10 迪亞士普拿

STAGE DATA

據點總數：15
隱藏都市總數：2
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：四日內

「迪亞士普拿」是一所非常大的監獄，內裏囚着很多無的人，他們多是反對帝國政策的異見份子。付責的指揮官便是帝國教會的前法皇「羅露」，她本是不滿帝國的暴政，亦因此毅然放棄其法皇地位，從此可見她的正義感，而她的思想更是帝國中最接近反亂軍的。

但最近她一反常態，竟自願走去迪亞士普拿迎擊反亂軍，並誓言要消滅他們，究竟是何事令到她如此憎恨反亂軍呢？

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

幫幫小女孩

1.索美露

在支持度高和主角善惡度高的時候，便有個小女孩普莎托你找尋她的父親。



2.教會4

可以得到「金蜂之巢 きんのハチのす」。



3.索美露

可以用「金蜂之巢」交換到「半人馬之像」



迪亞士普拿

在戰勝羅露之後不要殺她，若是支持度高的話，她便會加入隊中。



AFTER STAGE CLEAR

安古尼母

可用「半人馬之像」交換10000G或「死者之杖」或「龍之石」。

艾贊

若持有「神之石版」便可得到「王留璃石」。

索美露

若持有「可笑的家おかしのいえ」便可得到「黑班石オニックス」

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
白金龍	9	雪山
冰之巨人	10	雪山
天使	10	深海

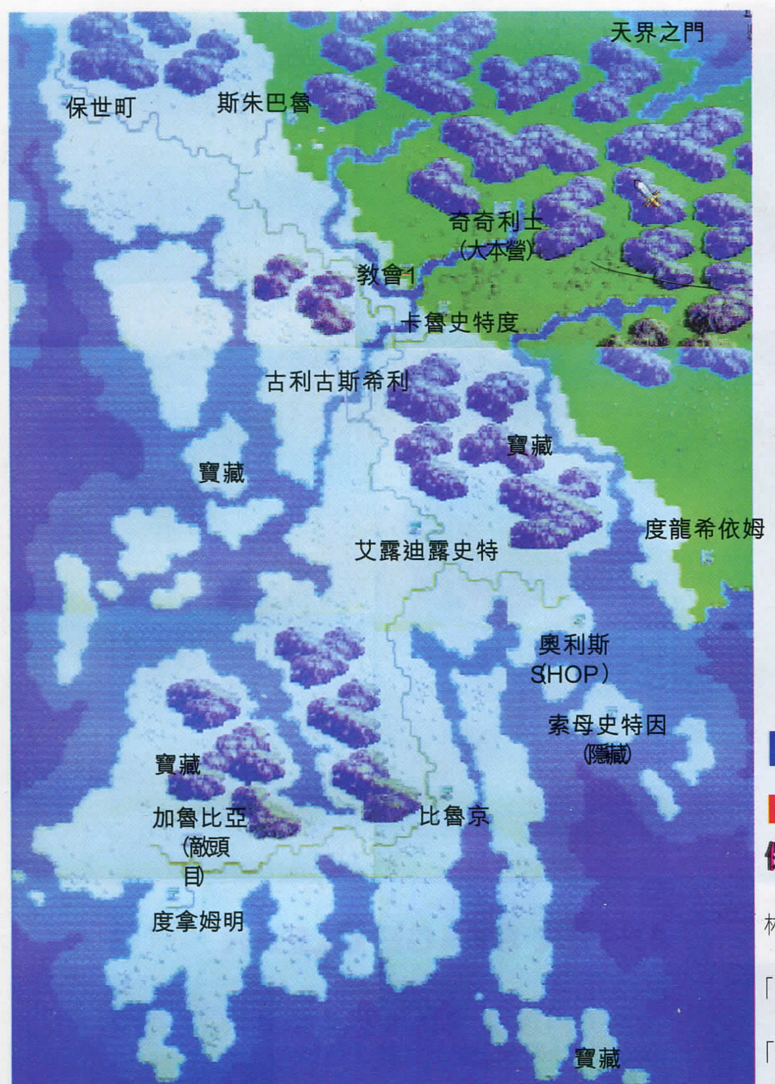
BOSS

法皇「羅露」

以敵頭目來說，法皇「羅露」並不是太難打，只要恨下心腸便行。







STAGE 11 加魯比亞半島

「雪原」

STAGE DATA

據點總數：13

隱藏都市總數：1

隱藏教會總數：0

埋藏寶物總數：4

最佳完成時間：五日內

白雪

經過了「奧加之戰」時代的戰火洗禮後，加魯比亞半島的自然氣候被魔法破壞了，變成一片雪地。如今統治這裏的正是帝國四天王的一其中人——菲加魯將軍，究竟反亂軍能否應付他呢？

由於這版地圖較大，故要花上好些時間才能過版，除了中央的都市可作己方陣地外，亦要在比魯京駐軍，作為最前線基地。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

保世町

當支持度高時，便可得到「森林的吊燈 もりのペンダント」。

當支持度中時，便可得到「旅鼠之草藥 レミングのハーフ」

當支持度低時，便可得到「邪神之像 わざわいのぞう」



◆支持度高時，便可得到「森林的吊燈」

加魯比亞

若果迪保尼亞將軍在陣的話，他的隊伍便會與菲加魯將軍展開對話。除此之外，菲加魯將軍更會把他心愛的配劍「迪蘭特デュランダル」送給你。



BOSS

菲加魯將軍

帝國四天王的其中第二人，攻擊力是無可置疑的強勁！他的前衛的兩條黑龍，故此物理系攻擊對他們起不了很大的傷害；只有多用神聖系攻擊才能收效。

AFTER STAGE CLEAR

索母史特因

在這裏可將「夢玫瑰」賣得50000G。

加魯比亞

當支持度低時，便可得到「黃金之勳章こがねのメダル」

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
石像人	11	荒地
白金龍	11	雪山
冰之巨人	11	雪山





STAGE 12 加斯圖峽谷

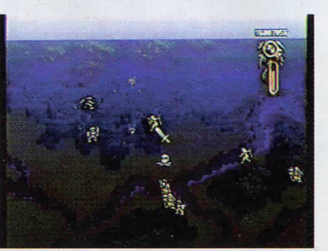
「雷雲」

STAGE DATA

據點總數：13
隱藏都市總數：0
隱藏教會總數：0
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：四日內

聖騎士

加斯圖峽谷是大陸中最大的峽谷，在數日前有一個不尋常的客人到訪，而她就是被稱為聖騎士的「娜奧妮」，除了她除了擁有出眾的身手和美貌外，更擁有一個不平凡的家世，因她的父親正是帝國的最高司令官「喜卡舒」大將軍。



不過，她卻是帝國的通輯犯，這全因她是帝國眼中的叛亂份子。

當反亂軍去到大峽谷時，恰巧知道管治加斯圖峽谷的「漆黑亞雷斯」到處搜捕娜奧妮，於是便決定去幫助她。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

教會3

當支持度高時，聖騎士「娜奧妮」便會加入。



達斯堅度

若是娜奧妮在隊中的話，派她去和亞雷斯戰鬥便會發生對話。



AFTER STAGE CLEAR

費路加拿

在支持度低的時候便會得到「半人馬之像」。

名稱	LV.	出現的地帶
黑龍	13	荒地
紅龍	12	山
盤龍	14	崖

BOSS

「漆黑亞雷斯」

奉帝國之令去搜捕娜奧妮的亞雷斯，本身的實力並不是那麼強，但一旦加上他的忍者軍團時便顯得格外強勁，十分厲害。由於他的忍者軍團十分敏捷及攻擊力強，故此要儘量使用魔法攻擊他們。









賽事完全攻略大圖鑑

TEXT：臨泰萊



《STAKES WINNER 2》全流程表

在遊戲一開始時，由於玩者可自由選擇以歐洲或美洲作為比賽的根據地，再加上所選馬匹性別的不同，因此便會有合共4條不同的賽程。

歐洲 EUROPE

2歲

1. MEIDEN
2. PRIX DE LA SALAMANNDRE（G I）

TRAINING

3. GRAND CRITERIUM（G I，牡）／PRIX MARCEL BOUSSAC（G I，牝）

3歲

4. 2000 GUINEAS STAKES（G I，牡）／1000 GUINEAS STAKES（G I，牝）
5. DERBY STAKES（G I，牡）／OAKS STAKES（G I，牝）
6. IRISH DERBY（G I，牡）／IRISH OAKS（G I，牝）

TRAINING

7. KING GEORGE VI & QUEEN ELIZABETH DIAMOND STAKES（G I，牡）／PRIX VERMEILLE（G I，牝）
8. PRIX DE L'ARC DE TRIOMPHE（G I）
9. BREEDERS' CUP CLASSIC（G I）
10. JAPAN CUP（G I）

美洲 AMERICA

2歲

1. MEIDEN
2. CHAMPAGNE STAKES（G I）

TRAINING

3. BREEDER'S CUP JUVENILE（G I，牡）／BREEDER'S CUP JUVENILE FILLIES（G I，牝）

3歲

4. SANTA ANITA DERBY（G I，牡）／SANTA ANITA OAKS（G I，牝）
5. KENTUCKY DERBY（G I，牡）／KENTUCKY OAKS（G I，牝）
6. PREAKNESS STAKES（G I，牡）／ACORN STAKES（G I，牝）

TRAINING

7. BELMONT STAKES（G I，牡）／COACHING CLUB AMERICAN OAKS（G I，牝）
8. JOCKEY CLUB GOLD CUP（G I）
9. BREEDERS' CUP CLASSIC（G I）
10. JAPAN CUP（G I）

4歲

11. CORONATION CUP (G I)

TRAINING

12. GRAND PRIX DE PARIS (G I)
13. KING GEORGE VI & QUEEN ELIZABETH DIAMOND STAKES (G I)
14. PRIX DE L'ARC DE TRIOMPHE (G I)

TRAINING

15. BREEDERS' CUP CLASSIC (G I)
16. JAPAN CUP (G I)

4歲

11. HONG KONG INTERNATIONAL CUP (G II)

TRAINING

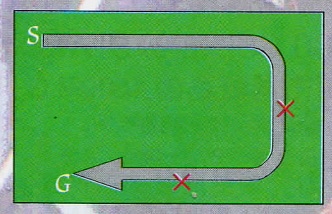
12. SANTA ANITA HANDICAP (G I)
13. KING GEORGE VI & QUEEN ELIZABETH DIAMOND STAKES (G I)
14. PRIX DE L'ARC DE TRIOMPHE (G I)

TRAINING

15. BREEDERS' CUP CLASSIC (G I)
16. JAPAN CUP (G I)

全32場賽事分析 (圖中×表示道具出現位置)

1. 新馬賽 MEIDEN (歐洲)



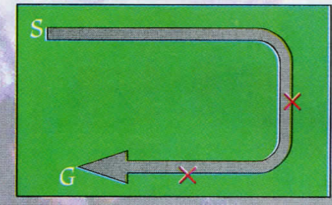
隆尚賽馬場 1400M

記錄時間：1分23秒0

頭馬獎金：$24,000

由於是新馬賽的關係，因此難度一般，最緊要記住唔好食錯嘢就萬事OK。

2. PRIX DE LA SALAMANNDRE



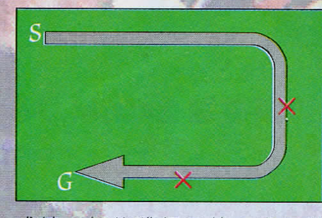
隆尚賽馬場 1400M G I

記錄時間：1分23秒0

頭馬獎金：$80,000

這場賽事是和新馬賽一樣跑1400M的，而道具的位置也是大同小異，因此只要能夠在開閘時搶到好位，便可順利取勝，至於能否打破紀錄時間則要視乎吃不吃到道具。

3. GRAND CRITERIUM



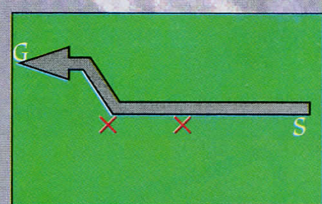
隆尚賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分35秒0

頭馬獎金：$200,000

經過操練後，馬匹的實力提高了少許，當然對手亦強了一些，只要沿途無事無幹便能順利完成賽事；如果在這幾場都能取得好成績，便能獲得最佳2歲馬的榮譽。

4. 二千堅尼錦標 2000 GUINEAS STAKES



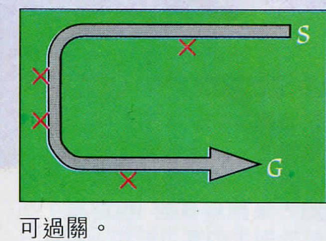
新市場賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分35秒1

頭馬獎金：$200,000

這場賽事和上幾場繞圈賽不同，是一段由大約3/4距離的直路，再加上最後一段斜坡所組成的，要記着如果在開閘時無法取得前領位置便輸硬，最好在開場前買到電鞭或是取得在途中可能出現的飛翼。

5. 葉森打吡 DERBY STAKES



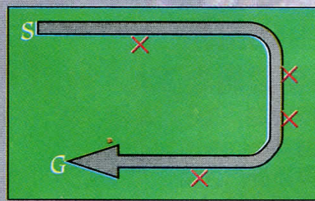
葉森賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分32秒3

頭馬獎金：$800,000

今場所要跑的是歐洲三冠大賽首關葉森打吡，由於沿途合共有4個道具點，所以玩者只要在前一段留守好位，不要誤食道具便可過關。

6. 愛爾蘭打吡 IRISH DERBY



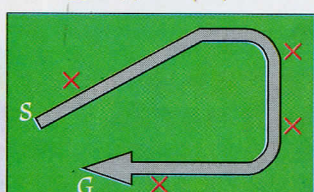
卻拉賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分25秒6

頭馬獎金：$560,000

愛爾蘭打吡的賽道可算是上一場葉森打吡的翻版，不過由於對手的實力增強了，因此便更需要搶到好位來制勝。

7. 英皇鑽石錦標 KING GEORGE VI & QUEEN ELIZABETH DIAMOND STAKES



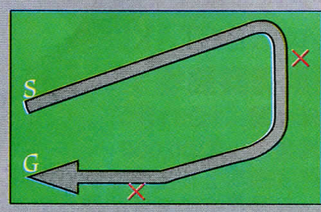
雅士谷賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分26秒9

頭馬獎金：$430,000

英皇鑽石錦標是歐洲三冠大賽次關，在起步時有一段相當長的直路給玩者馬匹作衝刺，只要把握得宜獲勝也不算太難，因為途中有4個道具點。

8. 凱旋門大賽 PRIX DE L'ARC DE TRIOMPHE



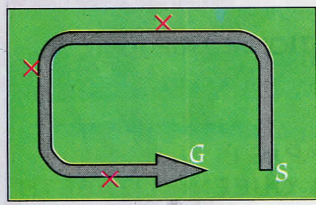
隆尚賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分26秒3

頭馬獎金：$800,000

如果玩者是以極優秀的戰績來首度參加這場賽事，便有機會遇上挑戰者，只要跑贏他便可免費學到必殺技「INCENTIVE」了。

9. 育馬者經典盃 BREEDERS' CUP CLASSIC



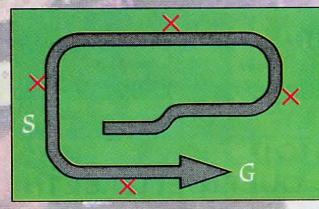
貝蒙園賽馬場 2000M G I

記錄時間：1分57秒5

頭馬獎金：$1,560,000

全球最高水平賽事之一，與凱旋門大賽和杜拜世界盃等賽事並駕齊名的泥地賽。只要避免誤取在第二次轉彎時出現的地鼠洞或毒藥便可。

10. 日本盃 JAPAN CUP



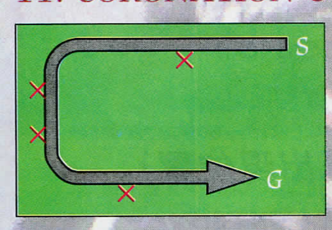
東京賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分22秒2

頭馬獎金：$1,260,000

參戰馬匹的實力越來越高，要取得穩勝可算是件難事，記緊要注意不要吃錯第1個及第3個道具，否則必輸無疑，當然如能預先買到電鞭就更好。

11. CORONATION CUP



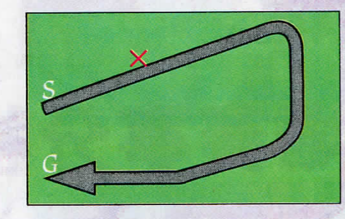
葉森賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分31秒0

頭馬獎金：$140,000

循迴世界征戰後馬匹便返回歐洲地區去比賽，首場便是這水平較低的一級賽，又是那句——唔好食錯嘢便可取勝。

12. 巴黎大賽 GRAND PRIX DE PARIS



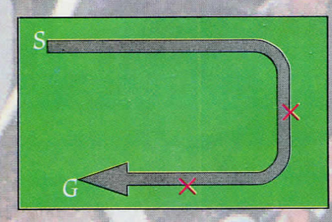
隆尚賽馬場 2000M G I

記錄時間：1分59秒0

頭馬獎金：$240,000

雖然整條賽道全長只有2000米，不過由於途中只有1個道具點，因此可能全出現體力不足的情況，所以要保存體力慢慢使用。

13. PRIX MARCEL BOUSSAC



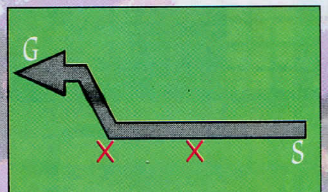
隆尚賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分36秒0

頭馬獎金：$160,000

這場歐洲牝馬的2歲冠軍戰，其最大困難可算是臨衝終點前的一刹，事關如果不幸地取得有毒道具便完了。

14. 一千堅尼錦標 1000 GUINEAS STAKES



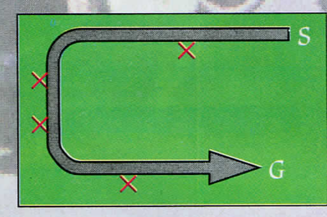
新市場賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分36秒6

頭馬獎金：$185,000

和二千堅尼錦標同樣是跑1600米，如果能在開賽前買到電鞭便可輕易取勝，否則就需要在起步時馬上搶位，當然在途中食錯嘢都會導致立即輸掉。

15. 橡樹錦標 OAKS STAKES



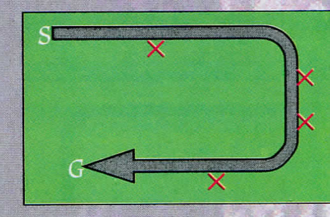
葉森賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分34秒2

頭馬獎金：$240,000

雖然橡樹錦標全長一哩半，可是由於全程合共有4個道點，因此可補回馬匹的部份體力，減低了遊戲的難度。

16. 愛爾蘭錦標 IRISH OAKS



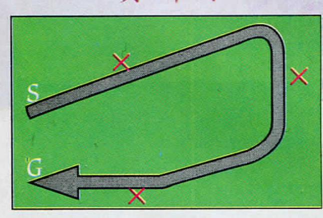
卻拉賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分28秒0

頭馬獎金：$120,000

賽程和愛爾蘭錦標大致相同，唯一要注意的是在第一個彎角出現的道具，當心食錯毒藥而令到玩者由贏變輸。

17. 紅寶錦標 PRIX VERMEILLE



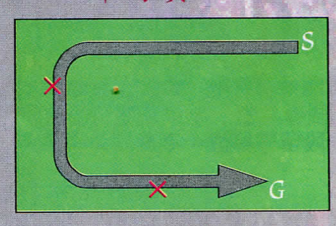
隆尚賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分27秒0

頭馬獎金：$160,000

與凱旋門大賽同樣在隆尚馬場所舉行的2400米賽事，由於全程只有3個道具點，因此留心會因耗盡體力而被逼認輸。

18. 新馬賽 MEIDEN（美洲）



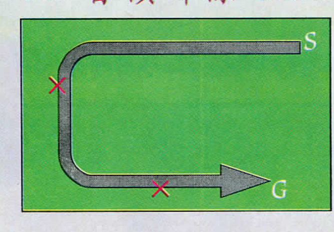
貝蒙園賽馬場 1600M

記錄時間：1分36秒0

頭馬獎金：$24,000

這場新馬賽和歐洲地區的有點不同，是跑較長的1600米，不過由於對手的實力較差，所以只要沿途搶放便可。

19. 香檳錦標 CHAMPAGNE STAKES



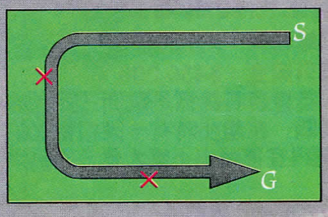
貝蒙園賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分41秒0

頭馬獎金：$300,000

難度基本上和上一場新馬賽相同，只是要打破紀錄的便要留意不要食錯嘢。

20. BREEDERS' CUP JUVENILE



貝蒙園賽馬場 1700M G I

記錄時間：1分41秒0

頭馬獎金：$520,000

雖然路程比較長，而且對手的實力也增強了，可是只要一直待在前面便可輕勝。

21. 聖雅尼塔打吡 SANTA ANITA DERBY

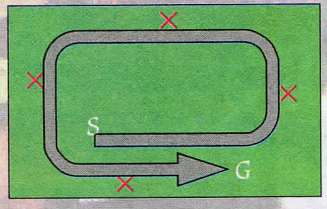
聖雅尼塔賽馬場 1800M G I

記錄時間：1分45秒0

頭馬獎金：$500,000

整條賽道合共有4個道具點，話雖如此今場的最大危機可說是食錯毒藥，因此盡可能避開所有道具會比較好，反正體力應可應付得來的。

22. 肯塔基打吡 KENTUCKY DERBY



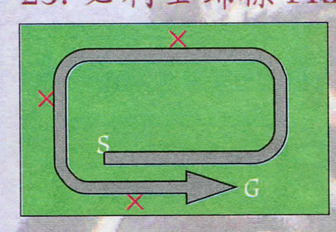
邱吉爾賽馬場 2000M G I

記錄時間：1分59秒4

頭馬獎金：$710,000

美國三冠馬王首關，遊戲的難度較聖雅尼塔打吡高了少許，不過由於有4個道具點，所以體力方面不是問題，唯一要注意的是臨衝終點前可能會誤取毒藥。

23. 必利士錦標 PREAKNESS STAKES



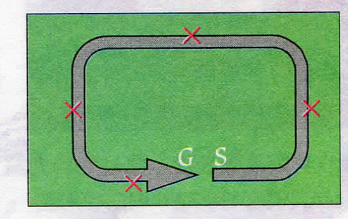
皮姆利科賽馬場 1900M G I

記錄時間：1分53秒2

頭馬獎金：$450,000

這場美國三冠大賽次關，因為對手的實力一再提高，所以要取得勝利就需要依賴開賽前所買到的道具，與及抽馬頭技巧。

24. 貝蒙錦標 BELMONT STAKES



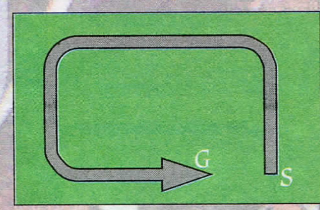
貝蒙園賽馬場 2400M G I

記錄時間：2分24秒0

頭馬獎金：$420,000

美國三冠大賽尾關貝蒙錦標，雖然全長達2400米，不過由於合共有4個道具點，所以體力應該足以應付。

25. 賽馬會金盃 JOCKEY CLUB GOLD CUP



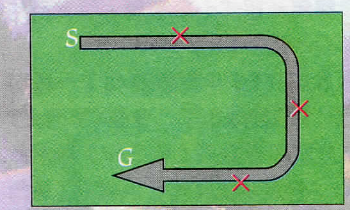
貝蒙園賽馬場 2000M G I

記錄時間：1分58秒5

頭馬獎金：$450,000

因為在整條賽道上都沒有任何道具點，所以途中不能有失誤，否則便無法從後趕上。

26. 香港國際杯HK INTERNATIONAL CUP



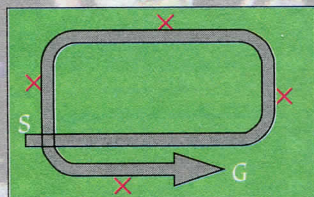
沙田賽馬場 1800M G II

記錄時間：1分47秒0

頭馬獎金：$500,000

相比起上幾場賽事，這場香港國際杯的水準由於較低，因此要取得頭馬也不算太過困難。

27. 聖雅尼塔讓賽 SANTA ANITA HANDICAP



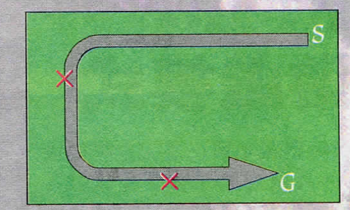
聖雅尼塔賽馬場 2000M G I

記錄時間：1分58秒0

頭馬獎金：$550,000

這場2000米的一級賽，由於合共有4個道具點出現，所以難度只屬一般，當然若誤取毒藥又另作別論。

28. BREEDERS' CUP JUVENILE FILLIES



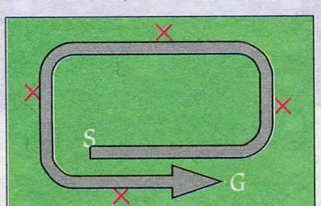
貝蒙園賽馬場 1700M G I

記錄時間：1分41秒0

頭馬獎金：$520,000

賽事的難度是和BREEDERS' CUP JUVENILE完全相同。

29. 聖雅尼塔橡樹大賽SANTA ANITA OAKS



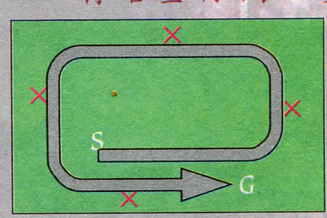
聖雅尼塔賽馬場 1700M G I

記錄時間：1分39秒0

頭馬獎金：$180,000

賽道全長較聖雅尼塔打吡短少許，不過在這場1700米的賽事中有4個道具點，要取勝也不會太過困難。

30. 肯塔基橡樹大賽 KENTUCKY OAKS



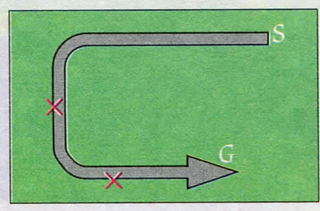
邱吉爾賽馬場 1800M G I

記錄時間：1分47秒5

頭馬獎金：$300,000

和聖雅尼塔橡樹大賽一樣，肯塔基橡樹大賽是較肯塔基打吡的距離為短，而全程4個道具點足以令玩者取得勝利。

31. ACORN STAKES



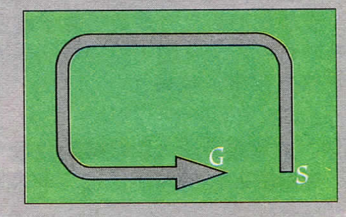
貝蒙園賽馬場 1600M G I

記錄時間：1分34秒2

頭馬獎金：$120,000

全長只有一哩的ACORN STAKES，由於對手的實力不弱，因此只要食錯毒藥便輸硬。

32. COACHING CLUB AMERICAN OAKS



貝蒙園賽馬場 2000M G I

記錄時間：2分00秒0

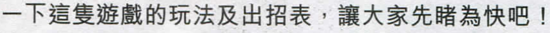
頭馬獎金：$150,000

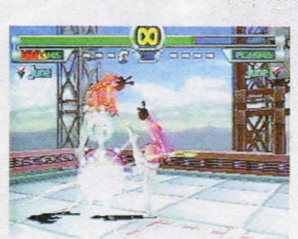
和賽馬會金盃一樣，都是全程沒有任何道具供應的，所以要保存足夠的體力。



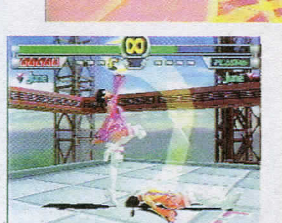
在格鬥遊戲界中，《CAPCOM》可算是表表者，繼以往的九集《街頭霸王》系列、《X-MEN》、《MARVEL SUPER HEROES》、《VAMPIRE》系列、《CYPERBOTS》及最近所推出的《X-MEN 對街頭霸王》，全部都有着一定數量的擁躉，但其實尚有一隻3D格鬥GAME亦是十分好玩的，畫面十分暢順及招式十分華麗，很有科幻的感覺，它就是《STAR GLADIATOR星鬥士》了。

這隻遊戲在街機推出的時間是大約在《少年街霸2》出了一段時間後推出的，可能當其時《少年街霸2》的餘勢未了，令到《星鬥士》的鋒芒難以盡露，但的而且確，這隻遊戲絕對是上佳之作，雖然此遊戲在街機已是十分難找，不過《CAPCOM》公司已決定將《星鬥士》移植到《PLAY STATION》上，未曾玩過但又想一試筆者所說的是否屬實的朋友，應該可以在出書的今天購買到此隻《STAR GLADIATOR星鬥士》，看看是否真的十分吸引，不若讓筆者介紹一下這隻遊戲的玩法及出招表，讓大家先睹為快吧！





遊戲模式



這隻遊戲不單止是完全移植街機，而且還加插了多個模式供各位玩家選擇，現在就為大家説明這些新舊模式。

ARCADE MODE

這個模式就是與街機一樣的模式，內裏一開始有九位人物可供使用。



VS MODE

這個就是兩人對戰的模式。

GROUP BATTLE MODE

這個同樣是兩人對戰模式，在這裏每個玩者都可以選擇五位角色去組成一隊，戰鬥的方式就類似《拳王》，那一位隊員戰敗，就由另一位補上。



TRAINING MODE

在這個模式是可以練習或找出一些自己認為好用的招式，而對手和自己都不會扣半點能源；在畫面的右上方還有等離子連續技的攻擊路線指示，在這裏練習一下真的有很大的幫助，特別是初學者！還有一點就是玩者可以設定對手會否作出攻擊及擋格。

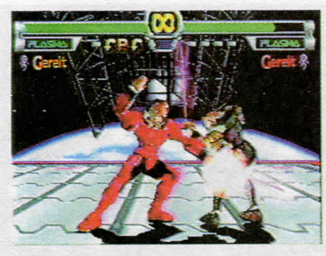


OPTION

在這處可以調整難度、時間制限、對電腦及兩人對戰時的局數、簡易選人畫面、音樂測試、鍵的設定、場的限制改動和記錄檔案等等。







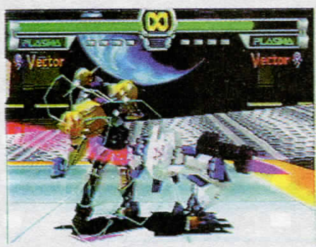
鍵的控制

在鍵的方面，在正常狀態下是：

十字鍵——控制人物的方向。
□鍵——直斬（在此文稱為A）。
△鍵——橫斬（在此文稱為B）。
×鍵——防守（在此文稱為G）。
○鍵——腳技（在此文稱為K）。

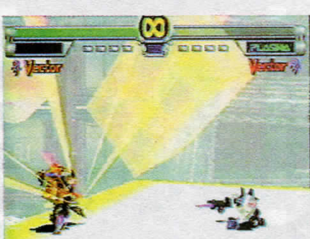

L1、L2、R1及R2鍵——可隨玩者的喜好去配搭。





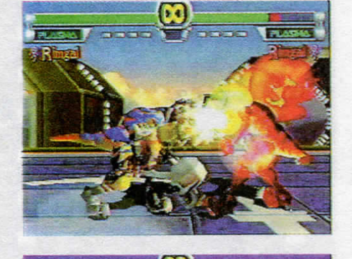
遊戲規則

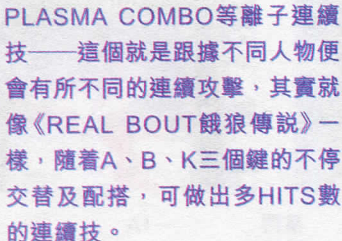
遊戲的規則方面，就是兩人在一個舞台上，如以往一貫的格鬥GAME一樣，那一方把對手首先打敗，那一方便算勝利，或有其中一方跌出場外，另一方便算勝利，時間夠的話，當然是那一方能源多便勝出。

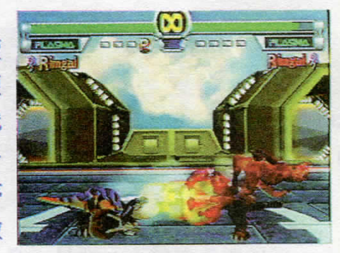


遊戲玩法

首先提一提各位→便是前衝，←便是後退，而A+B是投技；←B+K是可以把敵手打至面向另一方；在追打方面，若將對手打低了，立刻按↑+A或↑+B或↑+K是會進行追打的，基本上↑+A和↑+B都是一樣作遠程的追打，而↑+K就是近距離的追打，一定要在實戰時活用啊，另外就要説當被人打跌之後的應對方法了；被對手打跌的應付方法有很多種，若將十字鍵向前方拉的話便會向前方起身，而將十字鍵向後方拉的話便會向後方起身；在起身的時侯連按K的話就會在起身的刹那作出攻擊，↓+K就作下段攻擊，↓↑+K就會作起上對空攻擊，若各位技術純熟的話，向前方起身配下段攻擊的配搭是有可能的。之後，筆者會解説一下一些特別的系統。




PLASMA COMBO等離子連續技——這個就是跟據不同人物便會有所不同的連續攻擊，其實就像《REAL BOUT餓狼傳説》一樣，隨着A、B、K三個鍵的不停交替及配搭，可做出多HITS數的連續技。





PLASMA REVENGE等離子反擊——這一招就是其他格鬥GAME的GUARD CANCEL，只要在對手攻擊的一瞬輸入←A+G（對直攻擊）或←B+G（對橫攻擊），就會在擋格後自動出招作出反擊。

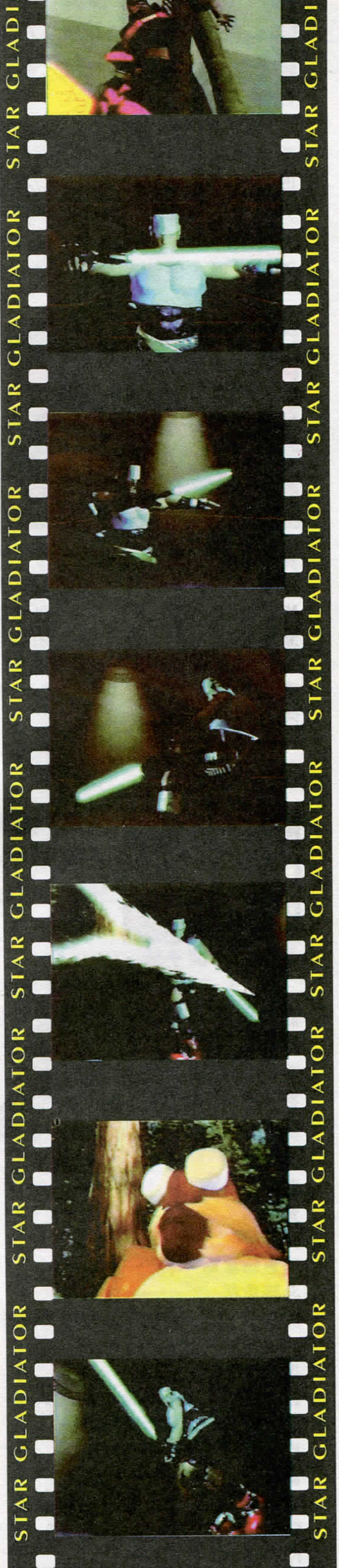
PLASMA RELECT等離子反射——乘接上文，只要在對手攻擊的一瞬輸入→A+G（對直攻擊）或→B+G（對橫攻擊）的話，便會在擋格後用武器將對方的攻擊格開，之後自己去決定作出反擊與否。



FAST MOVING SYSTEM快速移動系統——若希望利用閃避的技倆來不和對手作正面交鋒的話，就可以利用←+G（橫向閃避）、→+G（斜向閃避）、→↘↓（旋轉閃避）或↓↘→+G（蹲下前衝）。



PLASMA STRIKE等離子打擊——每一回合之內只可以使用一次，擊中了對手的話很可能會一擊必殺或為他帶來重創，使出的方法就是同時按A+B+K三個鍵。



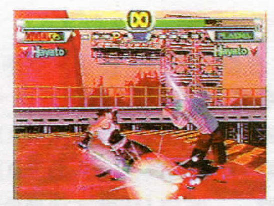
HAYATO 神崎 隼人



國籍：日本
身高：176cm
體重：70kg
年齡：21

武器：等離子刃

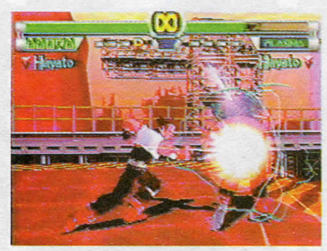






個人資料：他出生於東京的貧民區，是一名孤兒，為了生活而淪為小偷，後來被兒童福利機構的院長收留，並且受到教育。但在他將近畢業的時侯，院長被騙徒騙走了巨額的款項，所以隼人決定離開學校，到外面不斷的賺取獎金來幫助院長。而他的正義感強，只會找一些壞人來作為對象，為了取得巨額獎金來報答養育之恩，便決定參加這次的「星鬥士」招募計劃。

天地斬	→+A
烈空斬	→+B
鋭刃腳	→+K
月影	↘+A
蛇刃	↘+B
蛇腿	↘+K
朱雀亂舞	A、A、A、A
圓月	→↘↓↙←+A
裏圓月	→↘↓↙←+A連按
紫電	↓↘→+B、A
紫電	↓↘→+B、B
紫電改	↓↘→+B、B、A
鋭刃雷影腳	→+K、K
弧月	對手於背後時A
疾驅突	前衝時A
獨龍	前衝時B
疾風擊腳	前衝時K
雙龍	前衝時B、B
白虎砲	→←+K
飛燕	K+G、A或B
阿修羅	↓↓↓





真阿修羅（劍超巨大化）	↓↓↓、AA→GB（劍伸長中輸入）
真圓月	劍巨大狀態下→↘↓↙←+A
修羅道（劍縮小化）	劍超巨大化狀態下↓↓↓
激震破天	劍超巨大化或劍縮小化狀態下→←→←+K
紅蓮（紅蓮亂舞）	劍超巨大化或劍縮小化狀態下→↓↘+A（可連續輸入三次）
極雷鳴斬	劍縮小化狀態下→←→←+K
PLASMA FINAL	A、A、A、K、A、↑+A／A、A、B、K、A、↑+A／A、A、B、A、A、↑+A

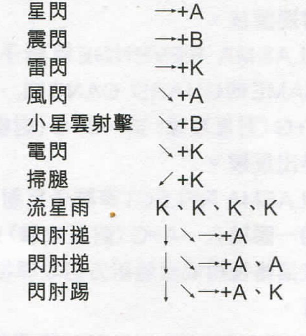
JUNE



國籍：英國
身高：165cm
體重：49kg
年齡：17

武器：等離子環





個人資料：她的父親是英國人，而母親是中國人。她是一名體操選手，在香港出世，由於中國革命的關係，所以全家搬到英國居住。之後，JUNE的父親被友人BILSTEIN邀請為幫手，於是乎她的父親便找BILSTEIN，不過她的父親卻離奇身亡，她的母親亦受不了打擊而去世，在極度傷心的情況下，得知父親的死因與BILSTEIN有關，於是她便準備報復，加入「星鬥士」行列。

星閃	→+A
震閃	→+B
雷閃	→+K
風閃	↘+A
小星雲射擊	↘+B
電閃	↘+K
掃腿	↙+K
流星雨	K、K、K、K
閃肘撻	↓↘→+A
閃肘撻	↓↘→+A、A
閃肘踢	↓↘→+A、K

翻身踢	↓↑+K
翻身踢擊	↓↑+K、A
背月踢	對手於背後時K、K+G
彗星腳	↓↙←+K
雙重彗星腳	↓↙←+K、K
斗轉星移	←→+B、K
屈鴕抓	當對手跌在地上時於對手足旁→←+K
片手側轉	↓↙←+K+G
後轉	K+G
巨大環擊	後轉時AA→GB
閃身斬	前衝時A或B
疾衝腳	前衝時K
側轉	↓↙←+G
挑發	↓↑+K、AA→GB





PLASMA FINAL　A、A、K、B、K、↑+K／A、K、K、B、K、↑+K／B、K、K、B、K、↑+K／K、K、B、K、K、↑+K

STAR GLADIATOR

SATURN



國籍：土星
身高：183cm
體重：71kg
年齡：260
武器：等離子搖搖



個人資料：他是來自土星的一位神秘藝人，由於受到上級的委派，負責來到地球研究。在地球觀察的時侯，他發現了搖搖這種土星上沒有的玩意，但由於被禁止與地球人有直接的溝通，無法表演自己引以禿豪的技倆，於是便決心加入「星鬥士」任務，一展自己的才華。

長距擊	→+A
旁側擊	→+B
過頭擊	→+K
下段斬	↘+A
路上衝	↘+B
翻身踢	↘+K
左右連環	→+B、B
連鎖快餐	B、B、B、B







滾軸滑行	A、A、A
怒火頭搥	←→+K
怒火頭搥	前衝時A或B
十字襲捲	↓↘→+B
迴環攻擊	↓↙←+B
手倒迴旋	↓↙←+B、B、B
飛人攻擊	↓↘→+A、A
迴旋拍打	←→+B
上下交擊	→+K、A
側轉	↓↙←+G
跳舞步	↓+K→K
地上衝	前衝時K
PLASMA FINAL	A、A、K、K、B、B／A、B、K、K、B、B／B、B、K、K、B、B

GAMOF



國籍：DEROXIA星
身高：190cm
體重：140kg
年齡：29
武器：等離子斧頭

個人資料：他是一個出生於銀河系邊境一個富大自然氣息的惑星之居民，自小就要供養患病的母親和小弟弟，天天都在森林中工作，他已是家中的經濟支柱，但由於毒品的禍害，因而被逼放棄工作改為做賞金獵人。他的本性善良，所以不願意當殺人機器，正在躊躇之際，結識到隼人而且十分投契，於是乎便一同加入「星鬥士」行動。



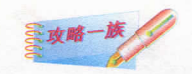


GAMOF火焰	→+A
GAMOF恩賜	→+B
GAMOF頭撞	→+K
GAMOF斬擊	↘+A
GAMOF後踢	↘+K
GAMOF踢腳	←+K
GAMOF閃身斬	B、B、B、B
GAMOF旋風	←→+B、B、B
GAMOF天心劈	→+A、A
GAMOF全疊打	↓↘→+K、B
GAMOF旋轉樁	→↘↓↙←+K
GAMOF大搖籃	在對手的背後時→↘↓↙←+K
GAMOF怒擊	↘+K、B
GAMOF射擊	↓+B、→+A
GAMOF鐵鎚	對手倒下時↑↓+K
GAMOF走踢	前衝時A或B
GAMOF下斬	前衝時A或B、B
GAMOF滑剷	前衝時K
往對手後方跳躍	K+G
前轉	↓↙←+K+G
PLASMA FINAL	A、B、B、A、K、→↘↓↙←+A／B、B、B、A、K、→↘↓↙←+A／B、A、B、A、K、→↘↓↙←+A／B、A、K、A、K、→↘↓↙←+A









VECTOR



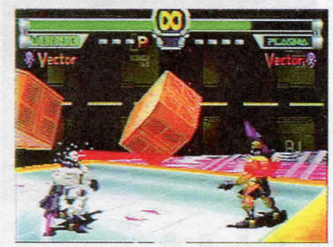
國籍：無
身高：210cm
體重：230kg
年齡：不明
武器：等離子槍

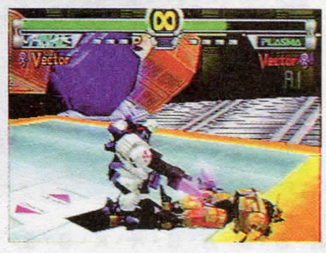




個人資料：它是BILSTEIN製造出來的機械人，是用來征服地球的殺人機器，它的等離子力量十分厲害，更擁有能把地球聯邦軍一瞬間完全消滅的力量。







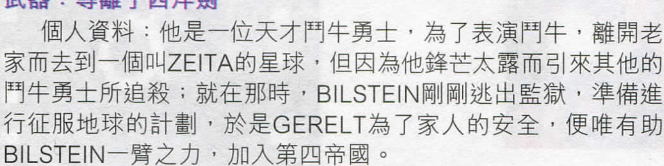
上段反坦克火箭雷射光 →+A
橫斬 →+B
前踢 →+K
下段反坦克火箭雷射光 ↘+A
半圓斬 ↘+B
鑽踢 ↘+K
狂旋轉 B、B、B、B
殺人硬件 A、A、A
水平鐳射 ↓↘→+K
飛天鑽 ↓↑+K、↓+K
輕跳半圓斬 ↓↙←+A
腳效應 →+K、K
死亡快迅 前衝時A或B
走鑽踢 前衝時K
垂直鐳射 對手於背後時K
最後攻擊 背後投時A
後衝 ↙K+G
PLASMA FINAL A、B、B、A、K、K／B、B、B、A、K、K／B、A、B、A、K、K／B、A、K、A、K、K／K、A、B、A、K、K／K、A、K、A、K、K

GERELT



國籍：西班牙
身高：188cm
體重：75kg
年齡：38
武器：等離子西洋劍





個人資料：他是一位天才鬥牛勇士，為了表演鬥牛，離開老家而去到一個叫ZEITA的星球，但因為他鋒芒太露而引來其他的鬥牛勇士所追殺；就在那時，BILSTEIN剛剛逃出監獄，準備進行征服地球的計劃，於是GERELT為了家人的安全，便唯有助BILSTEIN一臂之力，加入第四帝國。

中斬 →+A
橫斬 →+B
古惑踢 →+K
黑色天堂 ↘+A
下段迴旋斬 ↘+B
雙踢刺 ↘+K、←+K



死亡狂牛 ↙+A
正義之步 ←+A
西班牙舞 ←→+A、A、A
飛身踢 ←→+K+A
斜前翻 ←→+G
兔肘 →→+K
光之連環擊 A、A、A、A
燕子雙飛 ↓↘→+A、K
雷暴 ↓↘→+A、A連按
刺擊風暴 →↘↓↙←+A連按
高飛箭 →↘↓↙←+A連按、→+A
迴旋斬 →↘↓↙←+A連按、B
低飛箭 →↘↓↙←+A連按、K
快速兔肘 前衝時A或B
死亡滑剷 前衝時K
踢擊碎 前衝時K+G
S·D·F 當對手跌在地上時於對手足旁→→+K
PLASMA FINAL A、A、A、K、A、A／A、A、B、K、A、A／A、A、B、A、A、A



RIMGAL



國籍：無
身高：195cm
體重：126kg
年齡：估計1歲
武器：死亡骸骨



個人資料：牠是由人類和恐龍的遺傳因子所結合而成的怪物，牠擁有極高的等離子力量，牠的真正身分是JUNE的父親和一隻兇惡的恐龍所結合而成，所以牠具有極高智慧及破壞力，但由於腦內被植入生化液晶片，才會受制於BILSTEIN。

大骨	→+A
橫骨斬	→+B
狂咬	→+K
下體咬	↘+B
頭撞	↘+K
擺尾	←+K
下段擺尾	↙+K



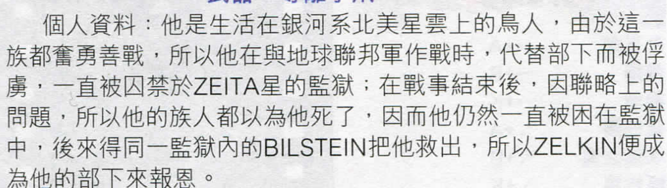
恐龍火焰	↓↘→+K
長距離恐龍火焰	←↙↓↘→+K
地震	K、K、K、K
地龍踢	←—→+K
雙龍踢	↓↙←+K、K
狂擊	→—→+B、B、B、B……
長背衝	→←+K+G
衝撞	前衝時A
前衝大骨	前衝時B連按、A
前衝咬擊	前衝時K
掃尾	對手於背後時K
空中投	在空中接近對手時↓↑+K
伏下	↓↓
下段恐龍火焰	伏下時↓↘→+K
足咬	伏下時K

PLASMA FINAL　A、A、K、A、A、K／A、A、K、B、A、K／A、K、K、A、A、K／A、K、K、B、A、K／B、K、K、A、A、K／B、K、K、B、A、K

ZELKIN



國籍：銀河系北美星
身高：170cm
體重：65kg
年齡：32
武器：等離子爪



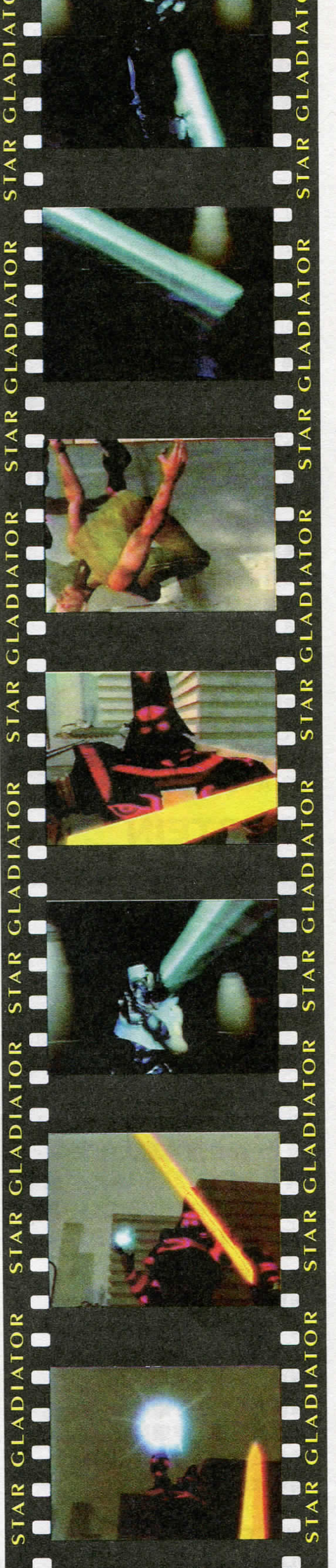
個人資料：他是生活在銀河系北美星雲上的鳥人，由於這一族都奮勇善戰，所以他在與地球聯邦軍作戰時，代替部下而被俘虜，一直被囚禁於ZEITA星的監獄；在戰事結束後，因聯略上的問題，所以他的族人都以為他死了，因而他仍然一直被困在監獄中，後來得同一監獄內的BILSTEIN把他救出，所以ZELKIN便成為他的部下來報恩。

中斬	→+A
貼身橫斬	→+B
火焰踢擊	↘+A
連續火焰踢擊	↘+A、K
鎚仔踢	→+K
滑剷腳	↘+B
低空撞	←+A
貼身上擊	←—→+A
前衝斬	前衝時A或B
春風踢	前衝時K

藍色風暴	→↘↓↙←+K連按
大跳躍	↓↑或↑↑
空中浮遊	空中時A+B
迴旋超級跳	跳躍中↓↑
急落下	跳躍中↓+G
空中橫移動	空中浮游時G
空中前衝	大跳躍時→→
藍色風暴	K、K、K、K
刺斬連環	A、A、A
空中連踢	對手於背後時K、K……
旋風連續技	←—→+B、K
空中疾衝	空中頂點時↓+A
天空摔	大跳躍時↓+B



PLASMA FINAL　A、A、K、A、A、↑+A／A、A、K、B、A、↑+A／B、K、K、A、A、↑+A／B、K、K、B、A、↑+A





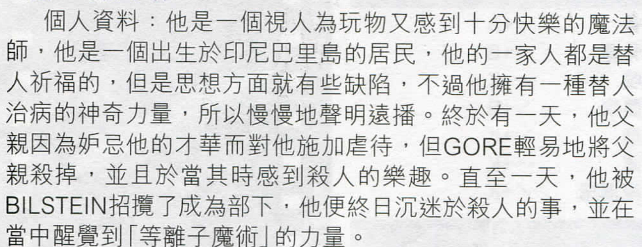
GORE



國籍：印尼
身高：170cm
體重：50kg
年齡：19



武器：等離子棒



個人資料：他是一個視人為玩物又感到十分快樂的魔法師，他是一個出生於印尼巴里島的居民，他的一家人都是替人祈福的，但是思想方面就有些缺陷，不過他擁有一種替人治病的神奇力量，所以慢慢地聲明遠播。終於有一天，他父親因為妒忌他的才華而對他施加虐待，但GORE輕易地將父親殺掉，並且於當其時感到殺人的樂趣。直至一天，他被BILSTEIN招攬了成為部下，他便終日沉迷於殺人的事，並在當中醒覺到「等離子魔術」的力量。

遠心分離	當對手跌在地上時於對手足旁→←+K
前轉	↘+G
倍率變更(變大化)	↓↓(有兩階段)
倍率變更(縮小化)	最大狀態時↓↓↓↓
荒療治	最大狀態時→+A
內臟壓迫	最大狀態時↓↙←+K、K、K
絕對安靜(寢狀態)	↓+K+G
振動療法	寢狀態時A+B
腳部回轉	寢狀態時←→+K
起身	寢狀態時G
手前寢移動	寢狀態時↓+G
奧寢移動	寢狀態時↑+G
寢衝前	寢狀態時→→或←←
PLASMA FINAL	A、B、B、A、B、A／B、B、B、A、B、A／B、A、B、A、B、A／B、A、K、A、B、A

觀音開	→+A
水平開	→+B
金的飛蹴	→+K
壺指壓突	↘+A
回轉頸斬	↘+B
背骨伸長	↘+K
後回轉蹴	←+K
完全處方	B、B、B、B
毒藥散布	↓↘→+A
飛躍腰曲	↓↙←+A
組成變換	↓↘→+B
喝投入	當對手跌在地上時↘+K
起腦震蹴	前衝時A或B
滑地面蹴	前衝時K
座頭市突	對手於背後時A



BILSTEIN



國籍：美國
身高：198cm
體重：126kg
年齡：48



武器：等離子劍

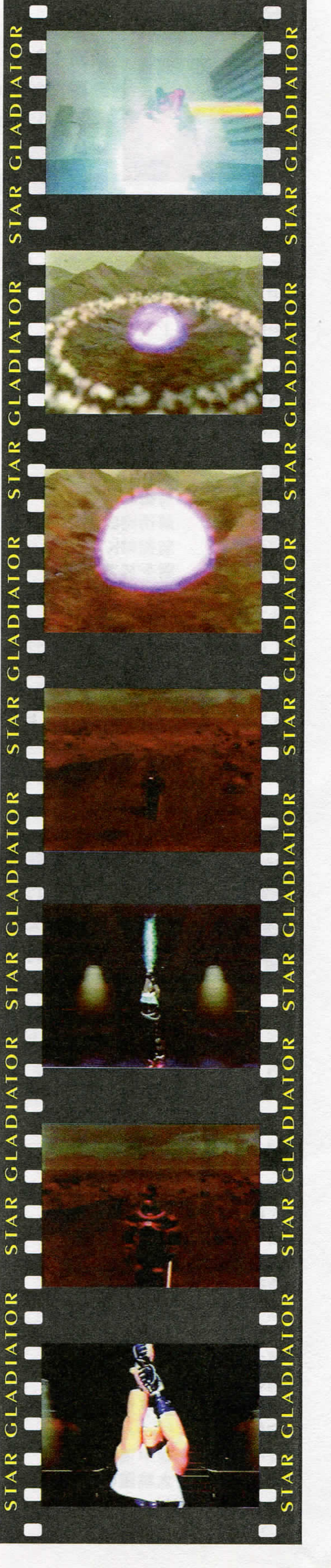
個人資料：他是率領第四帝國的邪惡帝王；於就讀大學的時侯，偶然從祖先的遺物中找到了關於人類思想來產生「等離子力量」的典籍，於是乎他便決心繼承祖先的遺志，企圖征服地球。之後他更藉着物理學者的身分於地球聯邦軍內研究「等離子力量」，而且還有驚人的成果，但由於其野心遭軍隊知道，便被關進另一個星球ZEITA的監獄中，不過BILSTEIN很容易地逃了出來，並且將這個ZEITA星球毀滅，他今次回歸地球，當然便是將地球據為己有。

垂直劍	→+A
偏鋒	→+B
極破	→+K
星芒劍	↘+A
地獄之窗	↘+B
蜈蚣踢	↘+K
空裂劍	↓↘→+A
等離子劍	↓↑+A
雙撐	↓↑+A、↓↑+A
地獄之劍	←→+B

奪命三連劃	→+B、A、A
黑旋風	對手於背後時K
死亡迴旋踢	黑旋風時K、K
亡魂劍	黑旋風時K、A
浮遊	K+G
潛龍斬	浮遊時A
空中橫移動	浮遊時G
終結之劍	前衝時A或B
側蜈蚣踢	前衝時K
消失	←+K
BILSTEIN終結	→↘↓↙←+A+B
PLASMA FINAL	A、A、A、K、K、↑+A／A、A、B、A、K、↑+A







KAPPAH 河童



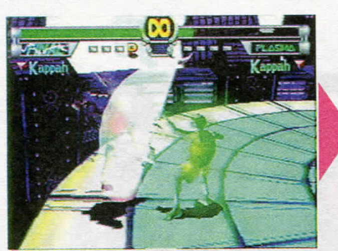
國籍：不明
身高：不明
體重：不明
年齡：不明
武器：不明

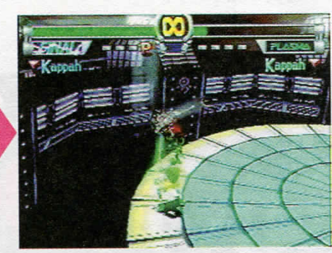




個人資料：不明

招式	指令
土筆坊	→+A
露拂	→+B
枯狗尾草	→+K
強力突	↘+A
草刈	↘+B
蓮之葉蹴	↘+K
因幡之白兔	←+A
鵙之見面禮	↓↘→+A
蟬時雨	↓↘→+A、A連按
蛙蹴	↓↘→+A、K
夕立突擊	→↘↓↙←+A
夕立一本釣	→↘↓↙←+A、→A
夕立露拂	→↘↓↙←+A、B
夕立蛙蹴	→↘↓↙←+A、K
旋風	→↘↓↙←+B
鐘鳴	→→+K
夫婦蜻蛉	↓↙←+K
蚋之舞	↘+K、←+K
河童馱馱子	→↘↓↙←+A+B
飛腳打	前衝時A或B
蚤蹴	前衝時K、K
馬之嘶叫	前衝時K+G
夕照固	當對手跌在地上時 於對手足旁→←+K
斜前轉	←→+K+G







後記

此介紹的圖片都是試版裏的片段，所以可能到正式推出的時侯有點不同。雖然筆者有幸玩過試版，但只限於打到第四個人，所以有小小美中不足。還有一點，就是標提畫面中是有一句「SAMPLE」的字樣，大家有留意到嗎？

號外之緊急速報

在截稿時剛得到正版的《STAR GLADIATOR星鬥士》，於事乎筆者便衝衝地將它打爆，在玩之餘，筆者竟發現在街機的秘技是全部用得着的，不若筆者在此為大家率先公開吧！



與真正最終BOSS——SUPER BILSTEIN戰鬥

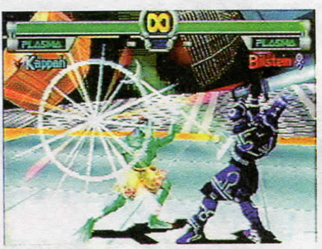
只要在打倒最終BOSS——BILSTEIN之後的時間在六分鐘之內的話，便能與SUPER BILSTEIN戰鬥。

與隱藏人物——KAPPAH 河童戰鬥

只要電腦戰勝第三版時的時間最後的兩個位數字是00，牠便會在第四版出現，不過難度十分高。

使用BOSS——BILSTEIN及隱藏人物——KAPPAH河童

若想使用BILSTEIN的話，便需要在標題畫面緊按START進入遊戲（筆者按：一直不放START），然後將浮標移向GORE那處，快速地輸入G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、K+G，便可見到右方多了一個箭咀，向由移的話便可使用BILSTEIN。如果想使用KAPPAH河童的話，便同樣需要在標題畫面緊按START進入遊戲（筆者按：都是一直不放START），然後將浮標移向其他人物移（筆者按：總之要先離開HAYATO隼人的那格）然後再立刻回到隼人那處，快速地輸入K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、B+G，便可見到左方多了一個箭咀，向左移的話便可使用KAPPAH了。



■ PLASMA FINAL



■ PLASMA STRIKE

■真正的最後 BOSS



■名字叫 SUPER BILSTEIN



風雲 SUPER TAG BATTLE

海外版：KIZUNA ENCOUNTER SUPER TAG BATTLE

文：富豪鬼



鳴謝：COMPUTER PLAZA CO., LTD

再起風雲

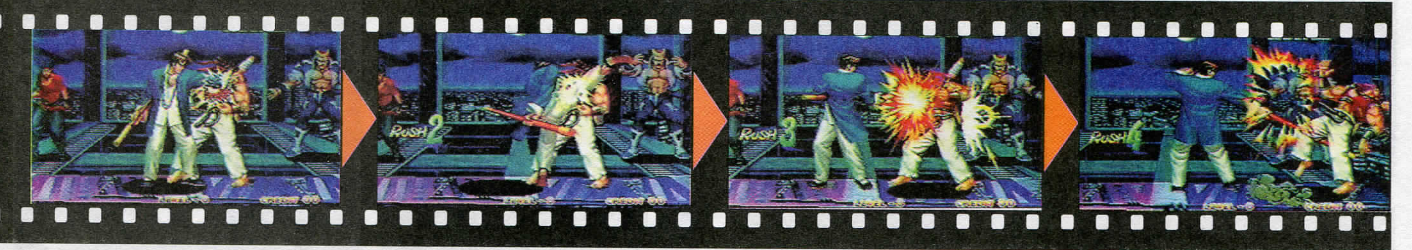
在未介紹對電腦攻略之前，筆者想同大家分享一些基礎應用技巧的心得。

連續攻擊

連續技的基本組合，通常是由弱攻擊至強攻擊而組成，但由於弱攻擊的攻擊距離比較短，所以這種由弱至強的連續技，只適合埋身時用，若果對手是在中段距離的話，則用強攻擊加必殺較為適合。試舉例

短距離（弱攻擊至強攻擊）

◆指令是A · B · C · →＋C



中段距離（強攻擊加必殺技）

◆指令是→＋C · ↓↙←＋B · ↓↘→＋B



GUARD CANCEL

在防禦中，突然取消防禦狀態，然後作反擊。指令是防禦中↓↘→＋A（全部角式適用），不過要正確地掌握出招時間亦不容易。



◆入力成功！

◆失敗………

中段技（不意打）

指令是按B＋C（全部角式適用），可以用來對付蹲下防禦的敵人，若在2P對戰中，適當地運用，會令到對手難以捉摸。



◆不斷出下段攻擊時，突然出中段技………

活用A＋B

適當地運用閃避制，可被免不必要傷亡，當敵人在飛行道具時，可按A＋B制作閃避攻擊，令自己不減半滴能量，而且，自己處於危險情況下，可按→＋A＋B制作前移閃避。



◆我閃！搵同伴救命。



◆被迫到版邊又就快冇能量，



金秀一（前譯金瑞龍）

阿金個仔？

類型：屬穩守突擊型，以防守待機後再反擊為主。
基本技：以蹲下兩棍（↓+C後再↘+C）最實用，攻擊範圍由近至中段距離。其次是站→+C，這招屬遠距離攻擊（有半個畫面），不過這招雖然出招快，但收招慢，要注意。
必殺技：以飛閃斬（↓儲氣後↑+C）最有用，其次是三連激（↓↘→+C），而斷月斬（↓↙←+B）因為出招後空隙大，所以最好用作追加攻擊（當敵人倒地後再攻擊）。
超必殺技：「鳳凰腳」特點：出招快；缺點：攻擊距離只有三個身位，而且收招慢。所以在基本技→+B或→+C後才出較為有效。

VS 金秀一

等他行近時，站立按C制，是最有效的。其次是在近距離時出飛閃斬。若他擋了飛閃斬後，通常會出飛閃斬，等他落前，再攻擊他。



VS 中白虎

用蹲下兩棍最有效，若他在擋格後出珍火炎，趁這時跳過去攻擊吧！



VS ROSA

等她埋身出飛閃斬，通常她是會在擋格後出VALTEX ROSA。在她落地前，可以再用飛閃斬打她。



VS JOKER

基本與對付中白虎的方法差不多，都是蹲下兩棍。要注意在擋格他的TRANSPORTER（空中）後，最好投擲他。



VS GOZU

不要採取主動攻擊，最好以穩守突擊方法對付他，在近距離時間用蹲下兩棍最好。在遠距離時用站立→+C。



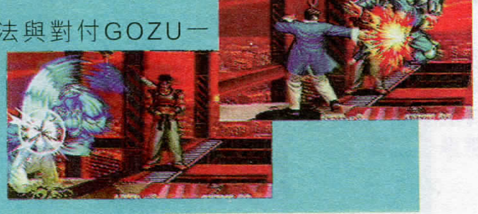
VS 疾風 H

最好以守為攻，蹲下一直擋著，等他出強烈斬後，再攻擊。亦可以在空中時出飛襲腳。



VS MEZU

基本攻略方法與對付GOZU一樣，要注意是他會經常出轟天，所以等他出轟天後才用站立→+C。



VS EAGLE

等他行近時，就出飛閃斬，不斷重覆這步驟就一定贏。用斷月斬作追加攻擊吧！



VS 影・獅子王

最有效是作空中攻擊，遠距離用空中→+C，近至中段距離用空中→+B。



VS 真・獅子王

要面對面打贏他根本無可能，所以最好用對付影・獅子王的方法（空中攻擊）。但要小心落地時他出BEAST BLOW。



VS GORDON

攻略方法有兩種，第一是蹲下兩棍，令他不能埋身。第二是不斷出三連激。



VS 最終 BOSS

若主動攻擊對付他根本無法打贏，最有效是不斷跳後擋格著，等他出轟出或邪亂擊掌後，才反擊。





ROSA

我係女仔！(唯一)

類型：屬攻擊型，以主動進攻為主。
基本技：以站立→+C為主，此招攻擊範圍有三個身位，而出招快收招快。其次是蹲下↓+C，此招不但令敵人不能埋身，而且還可以作對空攻擊。
必殺技：最實用是METEOR ANGRY(↓↙←+B)若再加上追加攻擊A(↓↘→+B)或追加攻擊B(↓↙←+B)殺傷力很大，其次是SUPER TASK(跳躍中↓+C)及遠距離攻擊CRESCENT SLICER(↓↘→+C)亦很好用。
超必殺技：「勝利之曉」特點：出招後空隙小；缺點：出招慢，不能加在強攻擊後，作連續技使用。

VS 金秀一

當他行近時，以站立按C制攻擊是最有效的方法，若在畫面邊時，可出BEE NEEDLE，一樣收效。



VS 中白虎

用CRRESCENT SLICER作遠距離攻擊，若近距離時，可用SUPPRISE TASK。



VS ROSA

在中段距離時，最好以站立→+C再加METEOR ANGRY作攻擊。注意不要出VALTEX ROSA因很容易被反擊。



VS JOKER

最有效的對付方法，不斷出METEOR ANGRY。但要小心他出ROLLER DASH之後的追加攻擊。



VS MEZU

最有效是蹲下↓+C，這招不但令他不能埋身，而且還可以對付他的空中攻擊。但要小心他出轟天。



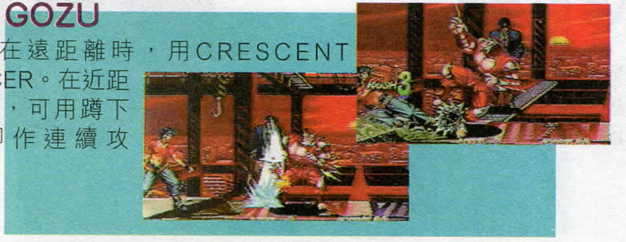
VS 疾風H

當他行近時，可用VALTEX ROSA攻擊，亦可以一直蹲下擋著，等他出強烈斬後再攻擊。



VS GOZU

在遠距離時，用CRESCENT SLICER。在近距離時，可用蹲下輕腳作連續攻擊。



VS EAGLE

最有效是當他行近時，以蹲下C作攻擊，若他在擋格後出AXE THROW，這時可跳過去攻擊他。



VS 影・獅子王

用空中攻擊吧！但不要出空中→+C，因此招是向前斬不是向下斬的，用空中↓+C。在畫面邊時亦可出TURNING AIR KICK



VS 真・獅子王

以對付影・獅子王的方法來對付真.獅子王最好。不過仍是要靠些少技術才可勝出。



VS GORDON

用站立→+C及在空中出SUPPRISE TASK是很有用的對付方法。



VS 最終BOSS

試過好多方法，都係以不斷跳後以隱守突擊的方法，最易爆機。





疾風 HAYATE

我唔係主角？

類型：屬穩守突擊型，通常是等待對手出現空隙時才進攻。
基本技：較實用是站立重攻擊（→＋C），此招是兩段攻擊，而且是所用的基本技中，攻擊距離最遠的，不過被擊中的對手是會倒地的，所以不能在此招後加連續技。
必殺技：較實用有強烈斬（←↙↓↘→＋A）屬中段攻擊，出招後空隙小；念動飛棍（→↘↓↙←＋C）可破對手的飛行道具，而最實技是空中飛棍投術（空中↓↘→＋C），，命中率很高。
超必殺技：「奧義．無雙亂舞」特點：出招快收招快；缺點：攻擊距離只有三個身位，而這招最好在蹲下↘＋C之後才，會增加命中率。

VS 金秀一

先出強烈斬，若他擋格後會出斷月斬的。一定要等他出斷月斬後，再出強烈斬，先至會最有效的。



VS 中白虎

最有效方法是等他行近時不斷跳後按→＋C作攻擊，其次是出烈風殺比較有效。



VS ROSA

在中段至遠距離時，最好出念動飛棍，而當在近距離時，出烈風殺亦O.K.



VS JOKER

跳高後出飛棍投術是最收效的，若以正面出其他招就比較難對付他了。



VS GOZU

出念動飛棍，通常都會擊中GOZU，但要小心他的滅殺爪，記住要擋呀！



VS 疾風 H

最好當然是等他出完強烈斬後再攻擊，但亦可以在中段距離放念動飛棍打他。



VS MEZU

同GOZU是兩兄弟，攻略法亦大致相同，但要注意在出念動飛棍時被無道水流沒擊中，所以最好在遠距離時至出。



VS EAGLE

蹲下或站立攻擊都比較難對付EAGLE，最好的攻略法是跳前出空中飛棍投術。



VS 影．獅子王

以空中→＋C作攻擊及空中出烈風殺較為有效。



VS 真．獅子王

在地上面對面同真．獅子王打簡直找死，最好都係出空中飛棍投術。



VS GORDON

最好都是蹲下↓＋C攻擊較為收效。若覺得單調，可以出烈風殺亦無問題。



VS 最終 BOSS

不斷跳後擋格著，等他出轟天或邪邪亂擊掌後，再作反擊，是最易爆機。







EAGLE
獅子王係我哥哥？

類型：屬穩守突擊型，採取主動攻擊比較蝕底？
基本技：以空中按→+C及站→+C較為實用，兩招都是出招快，空隙小。而後者是兩段攻擊，攻擊範圍有兩個半身位。其次是蹲下↓+C較為有用。
必殺技：最有效招有：AMERICAN SCREW（空中↓+B）此招出招後空隙小。AXE BOOM（↓↙←+C）此招不但可破飛行道具，還可以作對空技用。最後是空中AXE THROW（空中↓↘→+C）。
超必殺技：「EAGLE SPECIAL」特點：殺傷力強；缺點：攻擊距離非常短，只有一個身位，所以最好在弱攻擊之後再出，就比較易中對手。

VS 金秀一
用AXE THROW 及AXE BOOM 根本收效不大，所以最佳方法是重覆在空中出AMERICAN SCREW



VS 中白虎
最好當然出AMERICAN SCREW重覆出此招，是可以屈死他。出AXE BOOM等他跳過來時，在空中投擲他亦可以，不過難度高少少。



VS ROSA
比較有效是在中段離出AXE BOOM，她很多時會在空中被擊中，但要注意若出不到AXE BOOM，會被她的SUPRISE TASK擊中



VS JOKER
最有效的方法是在中段距離出AXE BOOM，JOKER通常會跳過來迎接此招。



VS GOZU
站立出→+B後再出→+C最收效，通常GOZU是會被最後一招擊中，不斷重覆此招就OK。



VS 疾風 H
出AMERICAN SCREW很容易被他的飛棍打中，而出AXE BOOM又很少會擊中他，所以最好是防守著，等他出強烈擊後再攻擊。



VS MEZU
與對付GOZU的方法是一樣的。



VS EAGLE
最佳方法是等他行近時以蹲下↓+C作攻擊。



VS 影・獅子王
攻略法有兩種的，第一是跳起→+C作空中攻擊，第二亦是空中攻擊，不過是出AMERICAN SCREW。



VS 真・獅子王
在遠距離時，出空中AXE THROW；若真・獅子王行近時，就用跳起→+C作空中攻擊。



VS GORDON
蹲下↓+C不讓他埋身，若他出HIP BOOMER後；就可以出連續攻擊。



VS 最終 BOSS
獨沽一味，不斷跳後防守著，等他出轟天或邪呀亂擊掌後，再作反擊。





GOZU

我係忌水嘅！

類型：屬攻擊型，以積極主動攻擊為主。

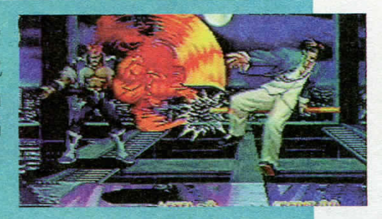
基本技：以蹲下出爪（↓+C）較為實用，因為此招攻擊範圍有兩個半身位，而且出招快空隙小。而其他招則較為適合近距離攻擊用。

必殺技：較為實用有：三日月（↓↘→+C）可作遠距離攻擊；轟天（↓↙←+C）作中段距離攻擊；獄炎界（←↙↓↘→+A）作近距離攻擊及防守用。

超必殺技：「邪呀亂擊掌」特點：出招快而攻擊範圍有半個畫面；缺點：收招慢：收招時很易被敵人反擊，所以同敵人保持中段距離才出較為有效。

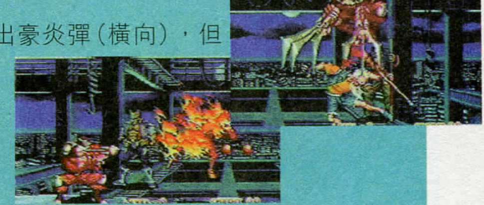
VS 金秀一

最有效的招用轟天，當他行近時，就出轟天；若他是擋格著，之後他通常會出飛閃斬，等他落地前，再出轟天一定擊中。



VS 中白虎

在遠距離可出豪炎彈（橫向），但最有效方法是用滅殺爪，他通常是不能抵擋的。



VS ROSA

攻略法與對付金秀一是大致相同的。

在這個距離出轟天是最有效的。



VS JOKER

最有效方法是用獄炎界，而用其他招式對付他通常收效不大。要小心他的TRANSPORTER（空中）。



VS GOZU

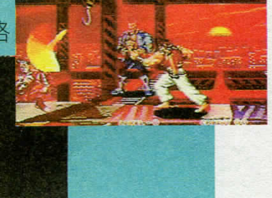
在近距離時出獄炎界，在遠距離時出三日月是最有效，若他出滅殺爪或無道牛炎波，要擋格後才可攻擊他。



VS 疾風 H

最好用轟天，其次是一直蹲下擋格著，待他出強烈斬後，再攻擊他，要注意他常在這距離放念動飛棍。





VS MEZU

攻略法與對付GOZU是大致相同的。要注意是MEZU通常會出轟出，只要擋格後出三日月攻擊他就OK。



VS EAGLE

出滅殺爪後再投擲他是最有效的。但要小心在空中攻擊時EAGLE出AXE BOOM。



VS 影・獅子王

基本上可以用空中攻擊對付他，但其實最好是用滅殺爪，若他是擋格著，在落地後就可以投擲他。



VS 真・獅子王

最有效是出滅殺爪，但出完之後，最好蹲下擋著，待離開真・獅子王一段距離之後，才再出滅殺爪。



VS GORDON

蹲下出爪不要讓他埋身，而出轟天或滅殺爪一樣是很好的對付方法。



VS 最終 BOSS

最有效的攻略方法，都是不斷跳起擋格著，等他出轟天或邪呀亂擊掌後，再攻擊。



THE KING OF FIGHTERS '96

對戰攻略第三回

版頭ILLUSTRATION：ZAC玩埋

BY：ZAC
鳴謝：COMPUTER PLAZA
鳴謝：星／ XICO／ 龍／ 富豪鬼／ ARES 協力



鳴謝：COMPUTER PLAZA



叫我女王！！！我會令你好快樂！！！
MATURE女王驚異之HEAVEN'S GATE！！！



MATURE 的超必殺技 HEAVEN'S GATE，在出招後是可以透好多招的。究竟可以透啲乜？可以透幾多招？以下就是 MATURE 女王 HEAVEN'S GATE 之驚異示範！

草薙 京:
琴月•陽

TERRY BOGARD:
BURNING KNUCKLE

ANDY BOGARD:
斬影拳
飛翔拳

JOE HIGASHI:
SLASH KICK
SCREW UPPER（MAX SCREW UPPER 例外）

坂崎 獠:
飛燕疾風腳
虎煌拳
龍虎亂舞（成功率 50％）

ROBERT GARCIA:
飛燕旋風腳
龍虎亂舞（成功率 50％）

坂崎 百合:
百合超拳
百烈掌打移動投
虎煌拳
飛燕鳳凰腳

LEONA:
GROUND SABRE
BALTIC LAUNCHER（輕重都得）

RALF:
輕 RALF KICK
SUPER VULCAN PUNCH
騎馬 VULCAN PUNCH

CLARK:
ROLLING CRADLER

麻宮 雅典娜:
PSYCHIC TELEPORT
PSYCHO BALL ATTACK
MAX SHINNING CRYSTAL BIT（成功率 50％）

椎拳崇:
龍連牙•地龍
超球彈
神龍凄煌裂腳
神龍天舞腳

鎮元齋:
重柳燐蓬來
回轉的空突拳
瓢箪擊
轟爛炎炮（MAX 轟爛炎炮例外）

金家藩:
流星落
鳳凰腳（成功率 50％）

蔡寶奇:
旋風飛猿刺突
疾走飛翔斬

陳國漢:
鐵球粉碎擊
鐵球大暴走

不知火 舞:
必殺忍蜂
花蝶扇
超必殺忍蜂（成功率 50％）
MAX 超必殺忍蜂（成功率 50％）

KING:
MIRAGE KICK
VENOM STRIKE
DOUBLE STRIKE
ILLUSION DANCE

八神 庵:
琴月•陰
八稚女

MATURE:
METAL MASSACRE
HEAVEN'S GATE（成功率 50％）

GEESE HOWARD:
邪影拳

MR.BIG:
CROSS DIVING

WOLFGANG KRAUSER:
BRITZ BALL 上段（此招只是避過）
KAISER WAVE

HEAVEN'S GATE的無敵時間



■閃光開始（這時已經可以「透嘢」）



■仍然「透嘢」

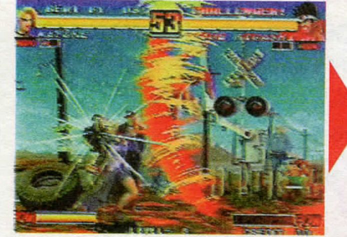


■閃完光（這時「透唔到嘢」）



■開始向前奔走（由此時起上半身「透嘢」）

唔到你唔信！
圖解 HEAVEN'S GATE 透嘢實錄



■SCREW UPPER



■MAX SHINNING CRYSTAL BIT





■轟爛炎炮



■超必殺忍蜂





■MAX超必殺忍蜂





■KAISER WAVE

我愛 MATURE 我愛 HEAVEN'S GATE

經初步測試，MATURE的超必殺技HEAVEN'S GATE可透共27人的必殺技及超必殺技，總計50招（未計兩名「大佬」，及未計各人其他的必殺技）。據了解，MATURE的超必殺技HEAVEN'S GATE在出招時（即閃光時）及出招後（即向前衝時）的「滲透力」驚人，上半身完全無敵。而且速度極快，對手想截擊都難。要對這招，最有效方法，一是用HEAVEN'S GATE透不到的招式進攻/ 截擊；一是先擋格，然後再反擊（HEAVEN'S GATE在被擋格後的收招時間很長）。另外，如與MATURE保持近身戰，對方便很難用HEAVEN'S GATE來「透嘢」的了。



反技大圖鑑 II

小香澄編

小香澄的必殺技白山桃，是一招既能攻又能守，有攻擊力的反技。以下是小香澄用白山桃成功反了對手必殺技的珍貴圖片及記錄。



草薙 京:
荒咬
毒咬
七十五式改
琴月•陽
R.E.D. KICK
大蛇薙

二階堂 紅丸:
SUPER 閃電腳
居合蹴

TERRY BOGARD:
BURNING KNUCKLE
RISING TACKLE（近身反不到）
POWER WAVE（反到，但打不對手）
CRACK SHOT（近身反不到）
POWER DUNK
POWER GEYSER（反到，但打不對手）

ANDY BOGARD:
飛翔拳
斬影拳
昇龍彈

JOE HIGASHI:
HURRICAN UPPER
SLASH KICK
TIGER KICK（反到，但打不對手）
黃金之腳跟

坂崎 獠:
虎煌拳
虎砲
飛燕疾風腳
霸王翔吼拳
龍虎亂舞

ROBERT GARCIA:
龍擊拳
龍牙
霸王翔吼拳
龍虎亂舞

坂崎 百合:
虎煌拳（反到，但打不對手）
百合超拳
百合超上勾拳
雷煌拳
百烈掌打移動投（反到，但打不對手）
霸王翔吼拳
飛燕鳳凰腳

LEONA:
MOON SLASHER
X—CALIBER
V SLASHER

RALF:
RALF KICK
騎馬 VULCAN PUNCH

麻宮 雅典娜:
PSYCHO BALL ATTACK
PSYCHO SWORD
ν PSYCHO REFLECTOR
SHINNING CRYSTAL SHOOTER

椎拳崇:
超球彈
龍顎碎

鎮元齋:
瓢箪擊
蝶襲鮭魚（反到，但打不到對手）

金家藩:
飛燕斬
半月斬
空砂塵
流星落（第二段）
鳳凰腳

陳國漢:
鐵球粉碎擊
鐵球大回轉（成功率 50 %）
鐵球飛燕斬
鐵球大暴走（反到，但打不到對手）

蔡寶奇:
龍卷疾風斬
旋風飛猿刺突
疾走飛翔斬（反到，但打不到對手）

藤堂 香澄:
降破
空中降破
超降破（反到，但打不到對手）

不知火舞:
花蝶扇
龍炎舞
飛翔龍炎陣
飛鼠之舞
必殺忍蜂
超必殺忍蜂
MAX 超必殺忍蜂

KING:
VENOM STRIKE
TRAP SHOT
TORNADO KICK（近身）
ILLUSION DANCE

八神 庵:
琴月•陰
葵花（第一段）

MATURE:
METAL MASSACRE
DESPAIR（反到，但打不到對手）
DECEASER
HEAVEN'S GATE

VICE:
DA CIDE

GEESE HOWARD:
烈風拳（反到，但打不到對手）
疾風拳（反到，但打不到對手）
鬥氣風暴（反到，但打不到對手）

WOLFGANG KRAUSER:
BRITZ BALL
LEG TOMOHAWK
KAISER DUAL SOBAT
KAISER KICK（反到，但打不到對手）
KAISER WAVE

MR.BIG:
GROUND BLASTER（反到，但打不到對手）
CROSS DIVING
SPINNING LANCER
KALIFORNIA ROMANCE
BLASTER WAVE

反俾你睇！


■大蛇薙

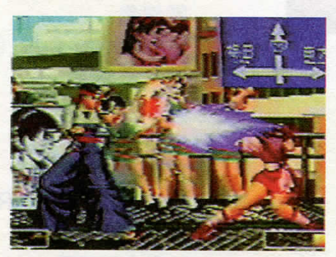

■POWER GEYSER


■霸王翔吼拳


■霸王翔吼拳


■霸王翔吼拳


■V SLASHER


■SHINNING CRYSTAL SHOOTER


■超降破


■超必殺忍蜂


■MAX超必殺忍蜂


■鬥氣風暴

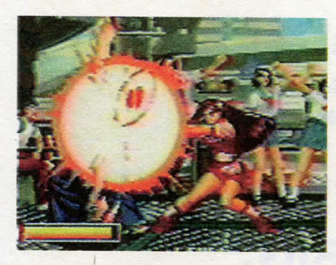

■BLASTER WAVE


■龍虎亂舞


■龍虎亂舞


■飛燕鳳凰腳


■MOON SLASHER


■ν PSYCHO REFLFCTOR


■龍炎舞


■飛翔龍炎陣


■KALIFORNIA ROMANCE

白山桃之太能

小香澄的白山桃，在出招時是會先舉起手臂，然後用另一隻手轟向對手。在舉起手臂時，是可格開對手的攻擊的(連遠程飛行道具也能格開)。如要對付白山桃，只可用白山桃反你唔到的必殺技，或只攻下盤。因為就算你跳過去不出招，白山桃的第二段(即用另一隻手轟向對手)也是會擊中你的。亦因為此招與普通反技不同(就算對手不出招，也會攻向對手)，所以這招比滅身無投(小香澄的「純種」反技)更常用。

RISING TACKLE 是主力攻擊 TERRY 對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→ (a) RISING TACKLE
(b) POWER DUNK→RISING TACKLE
(c) BURNING KNUCKLES→RISING TACKLE
(d) CRACK SHOT→RISING TACKLE
(e) POWER GEYSER
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→ (a) BURNING KNUCKLES
(b) POWER WAVE
(c) POWER GEYSER
(3) 跳前重拳／重腳→站立重拳→重 RISING TACKLE

分析：

若你衝向對手，如對手想反擊，那戰法（1）及戰法（2）便生效。戰法 1（a）～（d）都能在對手反擊時將之截擊。而戰法 1（e）及戰法 2（a）～（c），則會先讓對手的反擊落空，然後才攻擊。至


■難出，但攻擊力大的連招



於在戰法 1（b）～（d）中的 RISING TACKLE，則是在對手擋了之前的攻擊後作「補鑊」用。

另外，戰法（3）是一招十分難出，但攻擊力又十分強大的連招。

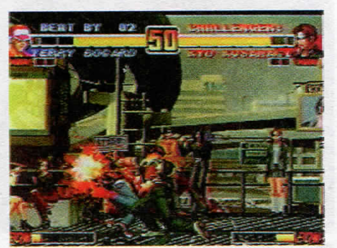
招式分析：

BURNING KNUCKLES：突進技。輕的會向前衝約半個畫面、重的則會向前約一個畫面。中者會倒地。

POWER WAVE：下段遠程必殺技，輕的有效範圍約半個畫面，重的約四份三個畫面。中者會倒地。

CRACK SHOT：上段突擊用必殺技。輕的有效範圍約一個身位，重的約半個畫面。可避過對手掃腳，並可作對空用。重的彈得較高，很多時會跨過對手，所以

重 CRACK SHOT 最好用作中距離突擊用。常用的連招是：近身站立重拳→輕 CRACK SHOT。但可惜的是，受害者中了 CRACK SHOT 後是不會倒地的，所以出完之後最好出多個 RISING TACKLE 作「補鑊」用。


■RISING TACKLE可格開對手的攻擊

RISING TACKLE：傳統對空技，今集改了出招指令，使之更易出了。輕的有 6 HITS，重的則有 7 HITS。此招的特點是在出招時能先格開對手的攻擊後才攻擊，而且對手很難跳過，所以很多會用這招作主力攻擊。

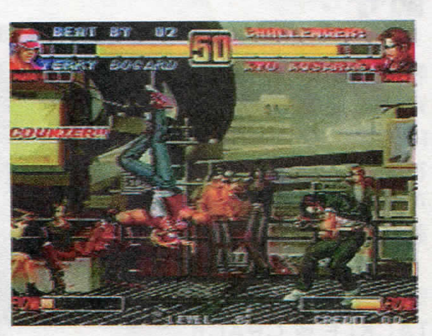
人物特點：

速度快（27人中排第5，僅次於八神庵），可用快攻。他的站立輕腳的攻擊範圍較站立重拳為遠，而且向上踢，可作對空用。他的站立重腳是行前一步伸一腳，故攻擊範圍極遠。至於他的站立超重擊，則是跳起向前伸一腳，攻擊範圍遠，而且更可避過對手掃腳。另外，TERRY的蹲下重腳是會被GEESE的觸身技中段及藤堂香澄的殺掌陰蹴這些中段反技所反的。與ANDY及JOE一樣，TERRY是有援護攻擊的。

理想的戰法，是將對手迫埋版邊，再用POWER WAVE連發，若對手一有動作，使用RISING TACKLE＊佢番轉頭，直至永遠……

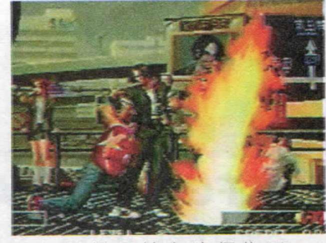


■他的站立重腳夠遠，站立超重擊又可避開別人掃腳



POWER DUNK：中距離突擊用必殺技。輕的有效範圍約半個畫面、重的則重的約四份三個畫面。中者會倒地。第一擊（起波蘿蓋）的有效範圍約一個身位，所以可用作突擊用。而因第一擊是向斜上攻擊的，所以亦可作對空用。

POWER GEYSER：平時是一粒，MAX時則有三粒。攻擊範圍約在一個身位前的爆花。常用的方法，是在中距離連放 POWER WAVE，待對手一想跳波，便用POWER GEYSER恭候大駕。


■如果對手站在這個位置，POWER GEYSER是打不到他的

見招拆招！

對昇系：

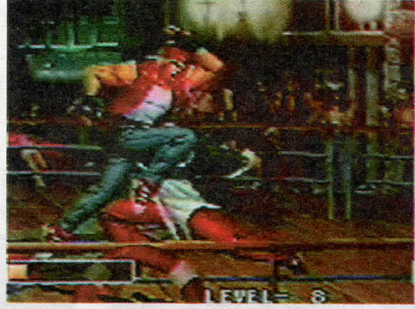
即如 ROBERT 的龍牙、JOE 的 TIGER KICK 等對空招式。若跳過去攻擊時對方用昇系招式反擊，可用空中超重擊或重腳打昇。但當然，你要打中對方的身體才行。因為昇系招的特點，一是在出招時有無敵時間，或是可格


■打昇

開對手的攻擊，所以，出招打昇要出得準。

對突進技：

即如MATURE的METAL MASSACRE、草薙京的琴月陽等突然衝向對手的招式。最有效的方法，當然就是用POWER DUNK或RISING TACKLE來截擊。但RISING TACKLE的效果較好。



■用POWER DUNK來截了對手的琴月•陰

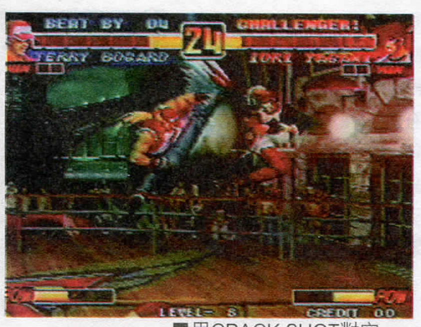
空中戰：

可在空戰時用空中超重擊作主打。若你是遲跳的一方，可在一跳起時立刻出輕腳或輕拳截擊。

防守：

若對手使出空中必殺技，即如金家藩的飛翔腳、麻宮雅典娜的PHOENIX ARROW等在空中使出的必殺技，可用RISING TACKLE截擊。

如果對手跳過來攻擊，可用RISING TACKLE或CRACK SHOT恭候大駕。



■用CRACK SHOT對空

對遠程飛行道具：

即不知火舞、KING、WOLFGANG、麻宮雅典娜、椎拳崇、八神庵這幾個「有波放、又到版尾」的人物。若遇上對手用上述人物而又想放波來牽制你的話，那便跳過去搶攻，然後保持近身戰。那就可廢了他們的「放波功能」了。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER：

人用的WOLFGANG，好喜歡先拉遠距離，再用BRITZ BALL上下段連發來屈對手，在見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，只要一開始便搶攻，然後保持近身戰，那他便不能使出BRITZ BALL或KAISER WAVE的了。而且TERRY的速度遠勝WOLFGANG，對手便很難再組織攻勢，只可死守/ 死擋。如此，你便能控制戰局，廢其武功了。



■近身戰對WOLFGANG不利

LEONA：

LEONA用家的戰法，多數都是在遠距離放BALTIC LAUNCHER，又或在你跳過去時用MOON SLASHER防空。如要破招，可在她出BALTIC LAUNCHER時（即LEONA姐在「呀～～」地叫時）跳過去轟她的身軀。如她等你跳過去時用MOON SLASHER防空，那便可跳過去用超重擊打她的玉手。就算一齊中招，她也會比你更傷的。



■又可用POWER GEYSER來對付BALTIC LAUNCHER



■怒轟MOON SLASHER

蔡寶奇：

因為蔡寶奇速度快，而且又跳得高，很多時會被他跳過你的RISING TACKLE。對付他的跳前攻擊，便要在他一跳起時立刻用重RISING TACKLE。因為重RISING TACKLE昇得高，可作封位用。就算對手想用飛翔腳來避開你的RISING TACKLE，也會在出招時的滯空時間慘被昇中。如果對手用旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬插過來，再用方向轉換向反方向逃走的話，你有足夠時間在他轉換方向時（即他在空中「打滾」時）打他，又或在他再插過來時用RISING TACKLE昇鬼佢。順帶一提，如擋了疾走飛翔斬，蔡寶奇是會在你背面着地的，記住轉身打佢背脊。



■死仔包你咪走呀

用腿招來擾亂對手 金家藩 對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→（a）半月斬→飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳
　　（b）前緊急迴避至對手背後→輕半月斬→飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→（a）重流星落→飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳
　　（b）輕半月斬→飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳
(3) 飛翔腳→半月斬→輕流星落→飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳
(4) 飛翔腳（在對手背面着地）→蹲下輕拳→重飛燕斬／重空砂塵

分析：

若你衝前而對手又想反擊，那戰法1（a）及戰法（2）便生效。戰法1（a）能在對手反擊時將之截擊（尤其是對手想掃腳）。而戰法2（a）～（b），則會先讓對手的反擊落空，然後才攻擊。至於在戰法（1）～（3）中的飛燕斬／空砂塵／鳳凰腳，則是在對手擋了之前的攻擊後作「補鑊」用。而戰法1（b）是用來對付那些「死擋派」，先閃到其背面引佢反擊，然後將之截擊。至於戰法（3），並不算是連招，但用以屈體力就十分好用。


■難出，但攻擊力（尤其對對手的心理打擊）大的連招

另外，戰法（4）是一招十分難出，但攻擊力又十分強大的連招。

招式分析：

飛燕斬：對空技。出招快，而且出招時阿金會將上半身拗後，可避過對手的攻擊。輕的有2HITS，重的有4HITS。留意的是，飛燕斬是可打到後面的，所以若對手衝過來想用前緊急迴避去你背脊，便用飛燕斬對付他吧。




■飛燕斬可打埋後面

人物特點：

速度快（27人中排第10，僅次於ANDY），可用快攻。他的站立重腳是向上踢的，故可用來對空。他的站立重拳，在遠距離是跳起向前伸一腳，攻擊範圍遠，而且更可避過對手掃腳。他的蹲下重拳，是向上踢一腳（動作十分「肉酸」），可作對空用。至於他的站立超重擊，其攻擊是向前伸一腳，攻擊範圍遠，但很易被對手掃腳。與陳國漢及蔡寶奇一樣，阿金是有援護攻擊的。


■可對空，但動作十分「肉酸」的蹲下重拳


■遠距離站立重拳夠遠，又可避開對手掃腳

半月斬：用「一字馬」壓向對手。重的會向前壓約一個身位，重的則會向前壓約半個畫面。因這招既可避過對手掃腳，亦可對空，所以使用率十份高。但缺點是重半月斬收招較慢，很易被對手擋完後反擊。

飛翔腳：空中必殺技。先在半空停一停，然後向斜下方「踩下去」。攻擊力不算大，但往往能利用滯空時間避過對手的對空技，然後反擊。

空砂塵：對空技。攻擊範圍較飛燕斬遠，是中距離對空技，多用作封位用。輕的有2HITS，重的則有3HITS。

流星落：先用一隻腳剷向對手，然後用另一隻腳將對手「拍」落地。第一擊（剷地）是下段，第二擊（「拍」對手）是上段。輕的有效範圍約半個畫面，重的則約四份三個畫面。因重流星落有效範圍十分遠，所以很多時會在後緊急迴避後使出，用來陰對手。但缺點是重流星落收招較慢，很易被對手擋完後反擊。

鳳凰腳：超必殺技。平時有12HITS，MAX狀態時則有18HITS。輕的會向前衝約四份三個畫面，重的則會向前衝約一個畫面。出招快，前衝速度快，但收招慢。故多用作追擊後跳中的對手；又或在輕半月斬後使出，陰那些想在擋完後反擊的對手。至於空中鳳凰腳，此招的收招時間較鳳凰腳為久，所以通常會在後跳時使出，用以陰那些跳前追擊的對手。

■人跳妳又跳？扯妳落地慢慢打

見招拆招！

對昇系：

即如八神庵的焚鬼炎、麻宮雅典娜的PSYCHO SWORD等對空招式。若跳過去攻擊時對方


■妳昇我唔到，妳昇我唔到……

用昇系招式反擊，可用空中超重擊或重腳打昇。但當然，你要打中對方的身體才行。因為昇系招的特點，一是在出招時有無敵時間，或是可格開對手的攻擊，所以，出招打昇要出得準。又或可利用飛翔腳出招時的滯空時間，讓對手的昇落空，然後才攻擊。

對突進技：

即如CLARK的ROLLING CRADLER、ANDY的斬影拳等突然衝向對手的招式。最有效的方法，當然就是用飛燕斬、空砂塵來截擊。其中以飛燕斬的效果較好。



■衝過嚟？你未死過？

空中戰：

可在空戰時用空中超重擊、重拳或重腳作主打。若你是遲跳的一方，可在一跳起時立刻出輕腳截擊。

防守：

若對手使出空中必殺技，即如蔡寶奇的飛翔腳、椎拳崇的龍爪擊等在空中使出的必殺技，可用飛燕斬或空砂塵截擊。

如果對手跳過來攻擊，仍可用飛燕斬及空砂塵恭候大駕。

對遠程飛行道具：

即不知火舞、KING、WOLFGANG、麻宮雅典娜、椎拳崇、八神庵這幾個「有波放、又到版尾」的人物。若遇上對手用上述人物而又想放波來牽制你的話，那便跳過去搶攻，然後保持近身戰。那就可廢了他們的「放波功能」了。



■流星落避波

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER：

人用的WOLFGANG，好喜歡先拉遠距離，再用BRITZ BALL上下段連發來屈對手，在見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，只要一開始便搶攻，然後保持近身戰，那他便不能使出BRITZ BALL或KAISER WAVE的了。而且阿金的速度遠勝WOLFGANG，對手便很難再組織攻勢，只可死守／死擋。如此，你便能控制戰局，廢其武功了。



■跳過嚟，跟住出空中鳳凰腳，然後就扯住你嚟打

藤堂 香澄：

人用的香澄，多數都會用白山桃這招有攻擊力的反技來對空，而且她的降破是中下段攻擊，可截了流星落，故可算是難對付的人物。要對付這種戰法，可在跳過去時用飛翔腳進攻。如對手用白山桃反擊，香澄便會硬食飛翔腳（白山桃是反不到飛翔腳的），之後你想怎樣就怎樣，有時更可用基本戰法（4）。如果對手的香澄懂得用滅身無投這「純種反技」，那便在跳過去時不出招，令那反技落空，之後便可為所欲為了……



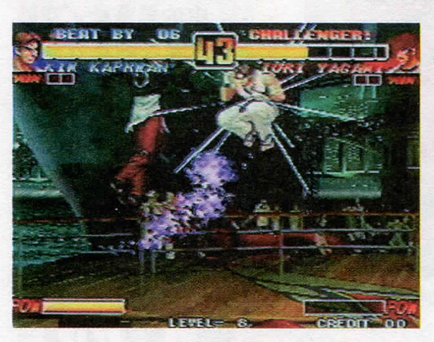
■白山桃是反不到飛翔腳的



■哈！傻妹嚟嘅

八神 庵：

一個會昇，又有地火的人物。要對付他，可在跳過去時用飛翔腳避過他的焚鬼炎，又或在跳過去時用空中超重擊打佢個昇。如用飛翔腳攻擊，可後接基本戰法（3）及基本戰法（4）。若你對自己的技術有信心，可在跳過去時用空中鳳凰腳來打佢個昇。如果對手用琴月陰衝過來，你可用飛燕斬或空砂塵截擊；又或在擋完琴月陰後，再擋埋佢個焚鬼炎(人用的八神庵通常都會在琴月陰後接焚鬼炎作「補鑊」用），然後才反擊。以上的戰法對另外兩個又有昇，又有地火的人物——TERRY及MR.BIG都有效。



■用空中鳳凰腳打昇（圖為重昇）





用速度（不是用美色）來殺敵 MATURE 對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→(a) METAL MASSACRE→DESPAIR／DEATH DOWNER／輕 DECEASER
(b) DESPAIR
(c) DEATH DOWNER × 1～3（近身）
(d) HEAVEN'S GATE
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→(a) METAL MASSACRE→DESPAIR／DEATH DOWNER／輕 DECEASER
(b) DESPAIR
(3) 跳前輕腳（1～2 HIT）→站立輕腳（2 HITS）／蹲下重腳→METAL MASSACRE

分析：


■難出但攻擊力「係咁㗎」的連招

若你衝前而對手又想反擊，那戰法1（a）～（d）便生效。戰法（1）能在對手反擊時將之截擊。而戰法2（a）～（b），則會先讓對手的反擊落空，然後才攻擊。而戰法1（b）及戰法2（b）更能避過對手掃腳。至於在戰法1（a）及2（a）中METAL MASSACRE後接的DESPAIR／DEATH DOWNER／DECEASER，則是在對手擋了之前的攻擊後作「補鑊」用：DESPAIR用來避掃腳；DEATH DOWNER用來屈體力及迫開對手；DECEASER用來截擊（尤其是對手在擋完METAL MASSACRE後想用昇反擊）。如果要對付那些「死擋派」，那可以不停用METAL MASSACRE來屈其體力，我就唔信佢會唔郁。至於戰法（3），是一招比較難出的連招，攻擊力「算係咁啦」、「麻麻地啦」、「都OK嘅」，但要記住若被對手擋了，便立即出DESPAIR／DEATH DOWNER／DECEASER來「補鑊」。



招式分析：

DEATH DOWNER：用手刀劏向對手，共三段，合共9 HITS。如果出得準，可用第一段來對空。第二及第三段攻擊範圍較遠（約兩個到三個身位），故可作封位用。

METAL MASSACRE：突進技。向前衝向對手，然後用手刀劏鬼佢，共3 HITS。出招快、速度快，而且收招又快，是十分常用又十分好用的招式。

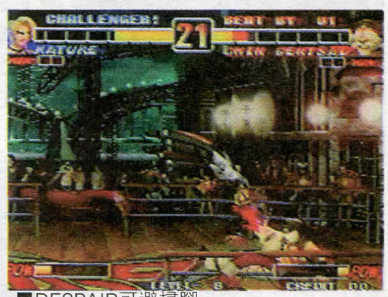
人物特點：

速度快（27人中排第11，僅次於金家藩），可用快攻。她的站立重腳是蹲下向斜上踢的，攻擊範圍遠，而且更可避過對手掃腳，故可用來封位。她的蹲下重腳，則是向上踢一腳，可作對空用。她的蹲下重拳是用來「掃地」的，可將對手掃跌。而她的站立重拳，則是一邊行前，一邊出兩爪，攻擊範圍極遠，可用作封位。而她的跳起重腳，是在空中向斜上方踢一腳，多用於空戰截擊用。至於她的站立超重擊，其攻擊是向斜上方伸一腳，對空用一流。她的空中輕腳是2HITS的。另外，MATURE又有三角跳。與八神庵及VICE一樣，MATURE是有援護攻擊的（哩三個奸人都有……）。


■出個站立重拳（2HITS），行前成兩個身位


■MATURE用三角跳令自己失去芳踪

DESPAIR：對空技。MATURE姐姐會「拋個身出去」，撲向對手處。又可以避開對手掃腳。輕的會向前撲約兩個身位，重的則會向前撲成差不多一個畫面。亦可作突擊用。重的收招較慢，很易會被對手擋格後反擊，要小心使用。


■DESPAIR可避掃腳

DECEASER：投技。MATURE姐姐會「丟隻手出去」，擒中對手便會「丟佢番轉頭」。輕的隻手會向前丟約兩個身位，重的隻手則會向丟撲成差不多半個畫面。可作突擊或截擊用。

HEAVEN'S GATE：一招惡到無倫的超必殺技，一經使出（即出招時的閃光後），除了霸王翔吼拳、雷刃拳、雷光拳、POWER WAVE、HURRICANE UPPER、龍擊拳、百合的虎煌拳、驅闇炎、ν PSYCHO REFLECTOR、龍蛇反跚、鯉魚反跚、真！超絕龍卷真空斬、降破、超降破、焚鬼炎、烈風拳、DOUBLE烈風拳、觸身投•上段、BRITZ BALL下段、GROUND BLASTER、BLASTER WAVE這些招式是一定可以將之截擊外，其它的招式多數都會先被其透過，然後中招（連KAISER WAVE也可透過！）。而且這招速度快，可作截擊或突襲用。

■可怕的超必

見招拆招！

對昇系：

即如MR.BIG的KALIFORNIA ROMANCE、二階堂紅丸的



SUPER閃電腳等對空招式。若跳過去攻擊時對方用昇系招式反擊，可用空中超重擊或重拳，又或用輕腳打昇。但當然，你要打中對方的身體才行。因為昇系招的特點，一是在出招時有無敵時間，或是可格開對手的攻擊，所以，出招打昇要出得準。



■輕腳打昇

對突進技：

即如TERRY的BURNING KNUCKLE、坂崎百合的百合超拳等突然衝向對手的招式。最有效的方法，當然就是在擋格後用METAL MESSACRE或DEATH DOWNER來反擊。但亦可用DECEASER或HEAVEN'S GATE來截擊，但難度較高。





■有時，可用DECEASER來截了對手的輕八稚女

空中戰：

可在空戰時用空中超重擊作主打。若你是遲跳的一方，可在一跳起時立刻出重腳或超重擊截擊。



■跳起重腳多用於截擊用

防守：

若對手使出空中必殺技，即如金家藩的飛翔腳、麻宮雅典娜的PHOENIX ARROW等在空中使出的必殺技，可在一跳起時立刻出重腳或超重擊截擊。如果對手跳過來攻擊，可用站立超重擊恭候大駕。



■可用站立超擊對付空中必殺技

對遠程飛行道具：

即不知火舞、KING、WOLFGANG、麻宮雅典娜、椎拳崇、八神庵這幾個「有波放、又到版尾」的人物。若遇上對手用上述人物而又想放波來牽制你的話，那便跳過去搶攻，然後保持近身戰。那就可廢了他們的「放波功能」了。又或可在他們（除了八神庵）放波時用HEAVEN'S GATE衝過去透波攻擊。

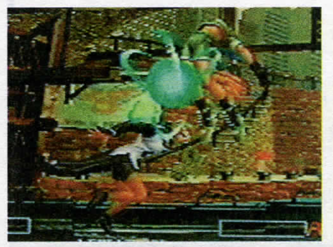


■又可用超必透波

比較難對付的人物：

LEONA：

LEONA用家的戰法，多數都是在遠距離放BALTIC LAUNCHER，又或在你跳過去時用MOON SLASHER防空。如要破招，可在她出BALTIC LAUNCHER時（即LEONA姐在「呀～～」地叫時）跳過去轟她的身軀，又或用HEAVEN'S GATE衝過去透鬼咗佢，將她連人帶波拖走。如她等你跳過去時用MOON SLASHER防空，那便可跳過去用輕腳打她的玉手。又可用回基本攻擊戰法（1）及（2）。



■用超必將佢連人帶波帶走



■輕腳打MOON SLASHER

草薙 京：

草薙京的必殺技十分霸道，他的荒咬、毒咬及焚鬼炎都能先格開對手的攻擊，然後才出招，故最好穩守突擊。人用的草薙京，很多時都會用荒咬或毒咬來進攻，順便封埋你位。這時，最好在擋完第一下荒咬（記住，荒咬是中段技！）或毒咬後立即用蹲下輕腳或蹲下重拳打佢下盤（可後接METAL MASSACRE→基本戰法1），又可截了其第二輪的荒咬或毒咬攻擊。這可使對手不敢再貿貿然用荒咬或毒咬作「開路」用。如跳過去進攻，而對手又用焚鬼炎對空，那你便可用空中超重擊或重拳，又或用輕腳打昇。



■封位？看我COUNTER你！

WOLFGANG KRAUSER：

人用的WOLFGANG，好喜歡先拉遠距離，再用BRITZ BALL上下段連發來屈對手，在見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，只要一開始便搶攻，然後保持近身戰，那他便不能使出BRITZ BALL或KAISER WAVE的了。而且MATURE的速度遠勝WOLFGANG，對手便很難再組織攻勢，只可死守/死擋。如此，你便能控制戰局，廢其武功了。就算對手有機會拉遠距離，再用BRITZ BALL上下段，甚至用KAISER WAVE連發來屈你，那便可用HEAVEN'S GATE透鬼佢個BRITZ BALL上段或KAISER WAVE！



■MATURE前衝可避過BRITZ BALL上段



無責任新GAME評壇



無責任編輯：J.J

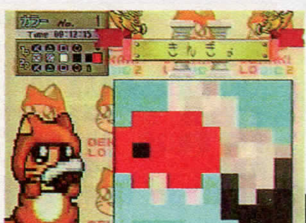
夢幻模擬戰 III LANGRISSER III

著名S.RPG系列最新作，故事和前兩作有某程度上的關連，有玩開的人會有很大投入感；系統方面比以前更為精密，新設的半實時式移動系統表現出兩軍相遇互阻的景況，而由漆原智志設計的人物加上豪華的配音陣，則令這遊戲看起來像動畫片一樣。

MASIYA／S.RPG／6200日圓

評分：

人物/機械:4.5分	投入度:4分
畫面:3.8分	原創性:3分
音樂/音效:3.2分	難易度:3.5分
故事:4分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.69分



無責任編輯：ARES

繪畫邏輯 2

◆表面上是砌圖遊戲，但實質是一隻貨真價實的數字推理遊戲。
◆對於喜歡動腦筋的玩家是喜訊，相反卻是悶GAME一隻。
◆完成後要離枱三尺才看到物件原貌，很難説服玩者相信眼前的結果。
◆當玩20×20或以上難度時格仔太細。

SUNSOFT／PUZ／4980日圓

評分：

人物/機械:2分	投入度:4分
畫面:2.5分	原創性:3分
音樂/音效:2.5分	難度:4分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.1分



無責任編輯：ARES

續 自殺仔

◆共有五種模式，耐玩度大增。
◆正常模式的難度比前作更高。
◆新模式十分頂癮，絕對是上佳之作。
◆遊戲十分緊張刺激，脾氣差的玩者要三思而後玩，以免令主機受到無妄之災。

NPRESTO／PUZ／5800日圓

評分：

人物/機械:4分	投入度:5分
畫面:3分	原創性:4分
音樂/音效:3分	難度:5分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:4分



無責任編輯：赤目黑龍

史萊姆育成

當初看到這是由「士郎正宗」負責人物設計之時，真是為遊戲之中的「史萊姆」造形感到非常的擔心，不過，出來的效果竟然是全無「士郎味」，幸而遊戲之中的史萊姆造形尚算「可愛」，唯一可惜的是玩者可以開了GAME之後走開，遊戲會自然進行，可以說是完全沒有意義。

東北新社／PUZ／5800日圓

評分：

人物/機械:2分	投入度:1.5分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂/音效:2.5分	難易度:0分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:1.78分



無責任編輯：赤目黑龍

BRAIN DEAD 13

遊種名為「INTERACTIVE ANIME」的遊戲其實只是要玩者有非常好的反射神的玩意。而這遊戲的不善之處是有無限CONTINUE，玩者大可以胡亂的「撞」，一於撞到中為止，完全沒有技巧可言，唯一要花心思的地方是在時間上的掌握，而為何這遊戲不用「MPEG CARD」來玩呢？如果用了效果必定會好得多。

COCONUTS JAPAN／ETC／5800日圓

評分：

人物/機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂/音效:2.5分	難易度:3分
故事:2分	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.25分



無責任編輯：赤目黑龍

FISH EYES

一直以來推出的釣魚遊戲也是不夠真實感的，不過，《FISH EYES》便是首隻使用「播片」來進行的釣魚遊戲，所以真實感十足。除了釣魚之外，玩者更要將釣到的魚養大亦是一個非常好的構想，再加上在「魚缸」之中概可餵飼，又可開關電燈，絕對可以令玩者百份之百的投入。

PACK-IN-VIDEO／SPT／5800日圓

評分：

人物/機械:4.5分	投入度:4分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂/音效:4分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.86分



無責任編輯：FUKUDA

LEADING JOCKEY HIGHBRED

◆易於操控，很像賽車GAME
◆利用1996年JRA新制，增加了可選擇的賽事
◆與真正賽馬有很大不同，只要在開閘時唔搶放便輸實
◆畫面與音效只屬超任質素

HERVEST ONE／SPT／5800日圓

評分：

人物/機械:2.5分	投入度:2.5分
畫面:2.0分	原創性:2.5分
音樂/音效:2.0分	難易度:2.5分
故事:──	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.36分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：天草四郎 時貞

SPECTRAL TOWER 奇異之塔

◆遊戲在一開始的吸引程度十分高，在打PASSWORD時選擇角色十分有創意；
◆傳聞遊戲有超過一萬層迷宮，襟玩。
◆遊戲有超過一萬層迷宮，難玩；
◆這隻遊戲越玩越悶，尤其是想SAVE時冇得SAVE，十分冇癮！

IDEA FACTORY／ RPG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2分
畫面:1.5分	原創性:3分
音樂／音效:2分	難易度:1.3分
故事:1.2分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:2.19分



無責任編輯：天草四郎 時貞

KURU KURU TWINKLE

◆在近期的PUZZLE遊戲中較為出色；
◆人物的表情十分突出、可愛兼且有趣，令到玩者有一玩再玩的興趣；
◆十二守護神的難題解答很用腦根，但是令人有挑戰的衝動。
◆在控制方面絕對需要熟集。

OMY／ PUZ／ 5800日圓

評分：

人物／機械:4.5分	投入度:3分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.93分



無責任編輯：天草四郎 時貞

泡泡龍和彩虹島

◆當你是一個「上年紀」的機迷，一定對這隻遊戲有十分大的興趣；
◆有《泡泡龍》玩，又有街機版的《彩虹島》玩，正！
◆令到曾錯失玩此兩隻經典之作的人可以重溫一下。
◆《泡泡龍》這一隻遊戲與《任天堂》的一模一樣。

TAITO · ACCLAIM ENTERTAINMENT · PROBE ENTERTAINMENT／ ACT

評分：

人物／機械:3分	投入度:2.5分
畫面:2分	原創性:1分
音樂／音效:1分	難易度:2分
故事:──	移植度:3分
操作性:2.5分	平均分:2.13分



無責任編輯：天草四郎 時貞

STAR GLADIATOR 星鬥士

◆動作流暢，畫面不俗，音響有一種難以形容的感覺；
◆在移植度方面十分好，筆者甚至認為有過之而無不及；
◆難度方面十分適中，令各玩家很容易地適應。
◆角色有一點兒過分特出，有一點格格不入。

CAPCOM／ FIG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:4分
畫面:3.5分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:5分
操作性:4.5分	平均分:3.81分



無責任編輯：天草四郎 時貞

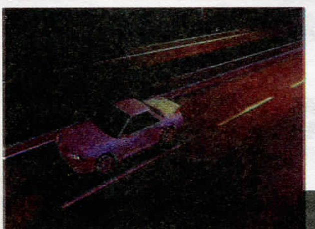
ETERNAL MELODY · 永遠之旋律

◆各角色的造型都別樹一格，雖然並不創新但亦很討好；
◆玩法並不是過分煩複，都很適宜初學者去玩。
◆雖然OPENING的構思和手法十分正，但畫面方面就有點兒那個；
◆若不保持着遊戲中角色的能力程度，電腦的強弱會十分懸殊！

MEDIA WORKS／ SLG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.88分



無責任編輯: 山寺良牙

C-1 CIRCUIT

◆雖然對應NEGCON及軚盤，但操控性仍十分差。
◆有很多款車種選擇，非常適合車迷。
◆這遊戲根本不在於鬥速度，而在於鬥技術。
◆在撞車的一下極不自然，因為車會向後彈再快速衝前。

INVEX／ RAC／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:1分
音樂/ 音效:3分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.14分



無責任編輯: 山寺良牙

結婚 MARRIAGE

◆今次有OVA VOL.1的片段作O.P
◆今次有能力值及金錢的設定，令遊戲的結果產生變化。
◆今次所有女性對白均有使用配音讀出，令臨場感大增。
◆難度比SS版略高。

小學館 PRODUCTION／ SLG／ 6800日圓

評分：

人物/ 機械:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音響/ 音效:4分	難度:3分
故事:4分	移值度:5分
操作性:4分	平均分:4分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：山寺良牙

女主角之夢 HEROINE DREAM

◆遊戲大部份對白均沒有字幕，聽不懂日語者會玩得非常辛苦。
◆遊戲內有各種各樣很有趣的試音及試鏡給玩者去試試。
◆玩這遊戲可真實地了解到進入演藝界的條件。
◆LOAD碟時間過長。

MAP JAPAN／ SLG／ 6800日圓

評分：

人物／機械:4分
畫面:4分
音響／音效:4分
故事:5分
操作性:5分
投入度:5分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:4.38分



無責任編輯：富豪鬼

MIGHTY HITS

◆遊戲模式充實，有2P戰、團體戰、有初級揀、中級揀、有……
◆畫面高解像，顏色鮮艷，角式得意
◆玩法獨特、有新鮮感，啱一家大細
◆多項遊戲，集於一身，玩得多都唔悶

ALTRON／STG／5800日圓

評分：

人物／機械:4分
畫面:5分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:4.5分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.9分



無責任編輯：富豪鬼

MEGATUDO2096

◆機械人設計得都幾型(但其實啲駕駛員仲型)而且都造得幾有機械感
◆有多種類型的機械人選擇，耐玩性高
◆畫面及人物幾流暢，但TEXTURE比較簡單
◆操作性比較複習小小，初學者較難掌握

BANPRESTO／FIG／5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.1分



無責任編輯：ARES

IRON & BLOOD

◆人物以AD&D作藍本。
◆以美國遊戲説操作已屬中上流。
◆可選擇隊伍規模令活動性大增。
◆戰鬥要打倒死為止，故遊戲時間存在性不大。

TAKE 2／FIG

評分：

人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:4分
難度:2.5分
移植度:——
平均分:3.1分

無責任編輯：米奇

《PUZZLE & ACTION》是一隻我很喜歡的遊戲，因為玩得多RPG、SLG遊戲，一口氣玩到爆機並不容易，當你工作疲勞、倦極無聊時，這些遊戲往往會比一隻RPG、SLG更適合用來調劑。現在這隻《MIGHTY HITS》也是和《P&A》一樣的遊戲，而且，它是第三隻可以使用光線槍的遊戲。相信大家都會記得《DEATH CRIMSON》這隻遊戲，當時實在令很多人感到失望，因為那遊戲的畫面奇差無比，這令不少人對下一隻射擊遊戲失去信心。幸好事實上這遊戲非常成功，十足NAMCO那隻街機槍擊遊戲，連女孩子也會愛玩。

21隻遊戲中，有些很，難有些很易，難易算是適中，只是每次玩都只能玩到當中的9個遊戲就似乎短了一點。

米奇所玩過的是SATURN版，而且也是用經過加重改造的光線槍，所以玩起來感覺一流，未知PS版的效果如何。不知這遊戲會否令很多有兄弟姊妹的機迷多買一支槍？

機種：SATURN／ PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

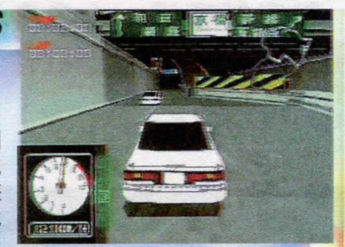
人物／機械:3.5分
畫面:4分
音響／音效:3.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:5分
原創性:3分
難易度:4.5分
移植度:——
平均分:3.93分

MIGHTY HITS



無責任新GAME評壇

無責任編輯：ARES



80年代的賽車遊戲般

初看到《C-1 CIRCUIT》時，從畫面及風格上立刻聯想到《首都高》，由於本身已被人説是「車佬」(即異常熱心於車類遊戲)，故亦理所當然地較留意此遊戲。至於首次接觸《C-1 CIRCUIT》便是由於小良牙在製作此稿件時出現悲鳴，故ARES亦如常般八掛地上前查看。噢！雪！！(英文嚟嘅！)咩畫面嚟㗎？！雖然從表面看是一隻水準滑落版《首都高》，之不過不論畫面及操作均只有三成水準。在最初開始遊戲時汽車雖未昇級，但引擎總沒有可能不能達到正常轉數來轉檔吧，尤幸昇級之後終回復正常。不過，遊戲的最大問題便是不論汽車以甚麼部份踫到物件也會像80年代的賽車遊戲般處理，即汽車先消失，之後瞬間轉移回畫面中央再行動，而且在再次起動時汽車會突然衝前導致另一次炒車……救命！此外，在操作方面不論以原裝手掣、NEGCON或軚盤也十分之差，真的令人玩至拍枱。總括一句，都

機種：PLAY STATION
製造商：INVEX
類型：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:1分
投入度:2分
原創性:2.5分
難度:1分
移植度:——
平均分:1.8分

C-1 CIRCUIT

無責任編輯：PUYU神



自從SEGA的《VIRTUA FIGTHER》系列推出以後，大多數遊戲軟件商都會推出一些「3D格鬥」的GAME種，就象是告訴各同業和機迷他們也可以製作一些次世代的遊戲，可惜當中並不是太多好玩。

可幸今次BANPRESTO的《MEGATUDO 2096》並不是太差的格鬥……呀，嚴格來説，這並不是一隻普通的格鬥GAME，而是一隻介乎《VIRTUAL-ON》與一般「3D格鬥GAME」之間的新類遊戲。因在遊戲進行時可不斷交替使用鎗類武器和刀劍類武器，而且在高速滑行時的情況就如控制着「大魔」一樣暢快；試想想，在遠距離左閃右避地衝前，完全避開對手的鎗擊後再一劍把他解決，確是非常痛快！遺憾的是，GAME中的角色並不是太漂亮，相信這是由於沒有太多TEXTURE的關係吧……

若是玩厭了一般「3D格鬥GAME」的話，大可嚐嚐這GAME所帶來的新感覺。

機種：PLAYSTATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.7分
音樂／音效:3.7分
故事:——
操作性:3.7分
投入度:4分
原創性:4.3分
難度:4.5分
移植度:——
平均分:3.91分

MEGATUDO 2096

無責任編輯：赤目黑龍

真係考你眼力、手力、腳力……

好！真是「一隻好GAME，強硬推介」！當初看到這遊戲的資料之時，已覺得這遊戲將會是非常精采的，想不到玩下去之後，感覺比想像之中更加好，而且遊戲之中的遊戲真是「刁鑽到極」，有的考眼力，有的考記憶，有的考耐性，可以説是對玩者的最大考驗。《MIGHTY HITS》最令玩者感到「失落」的是那「唔多靠得住」的SIGHT，因為那SIGHT自己也在震動着的，不過，不用SIGHT的話，相信連瞄準目標的機會也沒有呢！所以這遊戲真是「冇SIGHT」不能。事實上這《MIGHTY HITS》這麼多MINI 遊戲，真可以稱她為「鎗版《PUZZLE & ACTION》」。

機種：SEGA SATURN/ PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

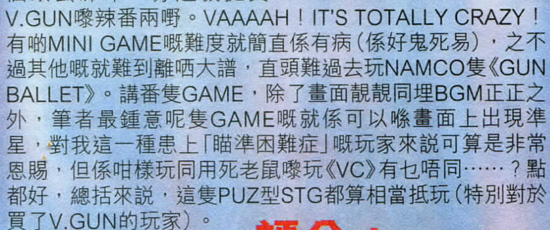
人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:2.57分

MIGHTY HITS

無責任編輯：S.D.S.福田FUKUDA

好似玩緊《PUZZLE & ACTION》

某日，當阿富豪鬼君試緊呢隻GAME嘓陣，88地伸個頭去睇吓，亦趁機撻支V.GUN嚟辣番兩嘢。VAAAAH！IT'S TOTALLY CRAZY！有啲MINI GAME嘅難度就簡直係有病(係好鬼死易)，之不過其他嘅就難到離哂大譜，直頭難過去玩NAMCO隻《GUN BALLET》。講番隻GAME，除了畫面靚靚同埋BGM正正之外，筆者最鍾意呢隻GAME嘅就係可以喺畫面上出現準星，對我這一種患上「瞄準困難症」嘅玩家來説可算是非常恩賜，但係咁樣玩同用死老鼠嚟玩《VC》有乜唔同……？點都好，總括來説，這隻PUZ型STG都算相當抵玩(特別對於買了V.GUN的玩家)。



機種：SEGA SATURN/ PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.0分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3.0分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.36分

MIGHTY HITS

無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：天草四郎 時貞



其實在很久前已有許多格鬥GAME開始興起一種「承接上一集」的風氣，隨手舉起一些例子有：《街霸》系列、《K.O.F.》系列及《V.F.》系列等等，都十分之有名，但其實都有一些較「鮮為人知」的格鬥GAME都有出續篇的，如這一隻《風雲SUPER TAG BATTLE》，就是繼《風雲默示錄》之後而推出的續篇，究竟是否想在眾格鬥GAME之中突圍而出？這就不得而知了！不過在筆者所玩的幾鋪中，發現了丁丁君並沒有撒謊，因為筆者玩了第四鋪(筆者按：LEVEL 8)已打到最終BOSS，實在有點兒失望；在攻擊的方面，始終是《SNK》許多的失敗之作品一樣，就是那一些很怪的攻擊判定，筆者真的有點兒感覺到在玩《神凰拳》一樣；但筆者可以教大家一個玩此GAME的貼士，就是「連擕、連打再連打」。

機種：街機
製造商：SNK
遊戲性質：FIG

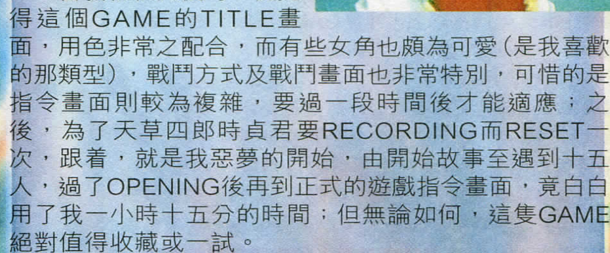
評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1分
移植度：——
平均分：1.64分

風雲 SUPER TAG BATTLE

無責任編輯：山寺良牙

另類得嚟．帶點乏味



當我初初開機時，便覺得這個GAME的TITLE畫面，用色非常之配合，而有些女角也頗為可愛(是我喜歡的那類型)，戰鬥方式及戰鬥畫面也非常特別，可惜的是指令畫面則較為複雜，要過一段時間後才能適應；之後，為了天草四郎時貞君要RECORDING而RESET一次，跟着，就是我惡夢的開始，由開始故事至遇到十五人，過了OPENING後再到正式的遊戲指令畫面，竟白白用了我一小時十五分的時間；但無論如何，這隻GAME絕對值得收藏或一試。

機種：SEGA SATURN
製造商：MEDIAWORKS
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.625分

ETERNAL MELODY 永遠之旋律

無責任編輯：富豪鬼

我唔知揀邊個好呀？



《櫻大戰》所有人物、音樂、劇本的設定，都是由一班出名的製作人員泡製，所以在出之前，好多人都對這隻GAME期望很高，評價亦好。「但出名未必一定會啱」，我在未買這GAME之前就有呢啲顧慮……不過當我買咗隻GAME，玩過之後，都唔記得咗諗過呢啲顧慮，因為已經俾隻GAME攪到神暈癲倒！首先講講隻GAME啲人物，每個都描寫得好好，艾蓮絲夠可愛、阿櫻夠溫柔、壽美麗夠刁蠻、完奈夠爽、瑪利亞夠COOL、紅蘭幫得手、真係個個我都鍾意呀！(花心)而故事鋪排方面，更加PERFECT！每個人説話配合口形，夠傳神，夠真實，攪到我以為自己真係大神，好投入，好似拍緊拖咁，劇情高潮迭起，令我一次又一次驚喜！總之講都講唔哂……

機種：SEGA SATURN
製造商：SAGE ENTERPRISES
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM（2枚組）

評分：

人物／機械：5分
畫面：5分
音樂／音效：4分
故事：5分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——
平均分：4.25分

櫻大戰

無責任編輯：J.J

SS 版唔知出嚟為乜



相信各位若是一直有追看本刊的話，大概也會記得當日SS版《結婚》推出，被我們罵得如何一文不值，所以自從小學館公佈他們會將這遊戲作出大幅修改才推出PS版後，在下就一直都很期待看看結果如何，因為在下對《卒業》的人物其實有着一份好感，很不忍心看着她們被SS版那無能的遊戲系統害死，幸好PS版的確有了很大改善，首先不得不提的是女角們差不多所有對白都配了音，大大增加了投入感；那種在約了女孩子後公司要你加班的情況亦令遊戲變得更像現實生活，另一方面，升職、儲「老婆本」以及利用儲吓啲老婆本搞婚禮亦令玩的人有一定的新鮮感，而那隻取自OVA版的OP雖然不是新製作，但曲調不錯，而且歌詞亦很有意思……總括來説，這次的PS版《結婚》是一個合格的作品，就讓我們一起當作從來也沒有SS版推出過吧！

機種：PLAYSTATION
製造商：小學館 PRODUCTION
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4.1分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：3.5分
平均分：3.51分

結婚 MARRIAGE



街頭GAME霸王

文：ZAC

近排嘅生活真係慘：XICO（9426）成日唔出現，搞到冇得玩「萬人操」；無啦啦又出咗個水壺，搞到「人窮化不開」；ID4又整親隻腳；指令魔人、揩令魔人、指令幽靈、吃不飽小神童、HIGH令魔人又同時「仙遊」……唉!!!!!!

「單星唉」係好好玩嘅食鬼？

唔知大家近排有冇玩NAMCO隻「單星唉《DANCING EYES》」呢？小弟就有玩過吓，發覺有啲似早輪隻「剥美女」（基本上，哩隻GAME可以叫做剥美女立體版），所以好鐘意。入面啲人物雖然好鬼「塑膠」，但係啲動作就好正。玩上手，發覺某程度上好似《食鬼》：自己用緊隻馬騮仔喺度爬爬吓，有啲敵人會跟住你走，啲敵人行直線行得快過你，你就要不停轉彎嚟避開佢哋，真係好似以前隻《食鬼》喎。但係嗰日呀踢你（人嚟嘅？係呀！）見到小弟喺度玩緊，咁佢就走過嚟問小弟玩乜。小弟就解釋，話哩隻係立體剥美女。咁佢就**覺得小弟係一個有興趣睇塑膠女孩除衫嘅變態男子**，跟住佢就話**要同小弟「絕交」**，然後佢就走鬼咗去。之後到小弟過版「睇SHOW」嘅時候，呀踢你唔知喺邊度走出嚟，然後就**一邊話個女仔塑膠，一邊就坐定定喺度睇**。睇完SHOW之後，佢又走鬼咗去。唔通，佢都係一個有興趣睇塑膠……

十一月 宜斬人

哩個SNK今年壓軸勁GAME，萬眾期待（？）嘅「**是暈4之煙草降臨（《侍魂4之天草降臨》）**」將會喺十一月中降臨各機舖。哩隻GAME啲人物多到哩……總共有成十七粒人，每人有兩種劍質（17粒人×2種劍質 ∴＝34粒人！）。剩係**要操熟都有排，應該會HEAT好耐**。今集嘅系統可以話係集SNK近，排啲格鬥GAME（龍虎之拳外傳、REAL BOUT餓狼傳説、霸王忍法帖、侍魂3等）之大成，又唔係複雜，應該幾易上手。絕對期待！

風雲起風雲

《風雲默示錄2》都到咗一排，眼見班機友唔係咁投入，真係有啲心痛。隻GAME玩落唔係咁差，剩係玩連續技（COMBINATION，即係嗰啲「RUSH幾多HITS」）都有排玩，而且又易出，冇話好似《KOF96》咁高要求，輕鬆好多。大家不妨去玩吓。

拳皇又嚟啦

大家都知哩個《拳皇96》有比賽啦，有冇加緊練習呀？到時小弟一定會到場，但係仲未知會唔會參賽，或者到時會「搞吓事」都未定。可恨到家時都未知啲隱藏招點出，不如今期出啲**怪異圖片**俾大家睇吓：圖中所見係八神庵出八稚女擊中小香澄；打咗兩HIT之後，小香澄竟然彈開咗，八神庵就繼續喺度出招，到收招時，小香澄啱啱起身，咁就俾八神庵吸番轉頭，收招完事。到今時今日，我哋都**唔明點解會咁**。

至於另一方面，SNK亦都公佈咗家用版有啲乜：帶版有哩個SURVIVAL MODE，一個打廿九個（好多人都知啦）。而CD版，就**一定可以用兩名「大佬」**，而且仲追加咗草薙京＋八神庵＋靚姐姐（CHIZURU）哩隊嘅ENDING同「大佬」（GOENITZ）＋任何人物嘅ENDING。好似小弟某朋友呀**7464話齋，似乎買CD版抵啲**。

新GAME幾時有？

大家近排都應該玩到隻「街頭霸王鬥X人」十分之熟啦，啲空中連續技練成點？練唔練到十九幾二十HITS？**有冇玩鞭屍？鞭得開唔開心？**有冇鞭到條屍變「香口膠」？爆機爆剩幾多個人？不過我覺得大家都應該等緊CAPCOM啲新GAME，想知幾時到啦？嗱，隻《WAR ZARD》（海外版叫RED EARTH）會喺十一月中左右到港，哩隻GAME有啲似早排隻《隱忍》，人物似乎少咗啲，但係應該可以用埋啲「大佬輩」啩？同埋見到啲魔法幾華麗，都應該幾好玩嘅。至於隻《STREET FIGHTER EX（立體街霸）》，應該會喺十一月尾至十二月中到港。啲機友們**睇完圖就話好肉酸**，冇乜興趣玩咁話。其實都唔係啫，啲圖話晒都係開發中嘅畫面，到出街時應該會好好多。而且老實講，大家傳街霸出立體版都傳咗好耐，唔多唔少都會幾期待吓，就算出街時嘅效果同大家心目中嘅唔同，我諗大家都會玩吓嘅。另外，哩個**話出話咗九年嘅《STREET FIGHTER III》**，如無意外**應該會喺今年年尾至出年年頭出現**，敬請大家留意。

又有得格

唔知大家記唔記得哩隻「毫半子一族《豪血寺一族》」？近排佢「生父」ATLUS將會出一隻新格鬥GAME叫《GROOVE ON FIGHT》。啲人物設計唔錯（不嬲哩間廠啲人設都唔錯㗎啦），就算係GAME畫面都冇走樣（好過以前好多）。今次又係玩TAG BATTLE，即係二打二（《豪血寺一族外傳》都以經係㗎啦），又可以喺戰鬥中隨時換人，又**好似有得玩「兩名隊友友情熱血二人合體盡情發揮強力攻擊」**（個名係我改嘅，好聽唔好聽呀？編者按：好長呀！改死人咩！扣你稿費吖嗱！），啲超必又有得儲LEVEL，應該會幾好玩。可惜暫時未有咁多料，只要**一收到新料，小弟一定第一時間報導。**

JAMMA SHOW有乜睇？

上期同大家提過哩個JAMMA SHOW啦，哩個SHOW會喺十一月二十八至三十日假座香港會議展覽中心舉行。到時會有好多製造商展出佢哋嘅新GAME。SEGA方面，主力係《VIRTUA FIGHTER3》同《SEGA TOURING CAR》，哩隻《SEGA TOURING CAR》，畫面方面好靚，而且啲**車仔嘅型號又係堅嘅**，一定可以滿足到好似ARES（又名2737）哩啲咁嘅「車人」（編者按：ZAC or 92259，我一定會扣你稿費！！）。另外，哩隻GAME**喺日本嗰邊大搞PROMO**，似乎**SEGA方面都好重視哩隻GAME**。到時，SEGA仲會SHOW一隻滑雪GAME同一隻叫《WAVE RUNNER》嘅水上電單車GAME。

CAPCOM方面，到時會有《WAR ZARD》同《STREET FIGHTER EX》。而CAPCOM（香港）正在研究，到時會唔會SHOW哩個《STREET FIGHTER 3》，如果真係SHOW嘅話，就**唔會剩係得錄影帶睇……**

剩係睇哩兩間製造商就以經咁正，到時就會……嘿嘿。而哩個JAMMA SHOW係有一日「開放」俾各位市民入場參觀，雖然未知哩一日係邊一日，但係一有消息，小弟一定會話俾大家知嘅。













主持：SPYDER

特報！PS十二月正式登陸本港！

真係唔得了！上期SPYDER咪同大家講過有關SONY將會在本港推出行貨版本的PS，諗唔到喺啱啱開始舉行嘅香港AV展中，SONY嘅攤位竟然真係有玩站SHOW，真是空穴來風。以展內的陣容所見，有關單位真係好想將PS喺本港發揚光大，事關有唔少AV發燒友行過都忍唔住操番兩鋪，搞到個個都興合合，睇嚟佢喺香港個勢應該仲有得去嘅。仲有，根據線報指出大約會喺12月左右就會正式有PS嘅行貨推出，售價應該唔會太貴，估計大約千五蚊到，講真哩次SONY如果真係有心去搞嘅話，啲甚麼金碟銀碟就會好似食咗由甲一掃光咁……唔知SS喺打擊翻版方面又幾時會發圍呢？

繼假手掣之後又一傑作——連世嘉VCD卡都有假！

上期講SS手掣有假貨時一時搞錯咗，現在先要更正番——原裝



■首先係手掣，原裝正版嘅係會有一堆有關安全規格嘅字响條CABLE上面

SS手掣條線上面的確係印有啲白字仔，但唔係「HSS-0101」，哩句嘢其實係啤喺手掣底嘅MODEL NO.，翻版貨就係將個MODEL NO.搞錯咗做「HSS-O1O1」。

好嘞，講番冒牌VCD卡，聽啲FANS講哩張卡外形幾似原裝卡，但係包裝就同原裝卡有好多出入。但既然有咁大分別，點解啲人仲會上當呢？原來啲奸商好醒目，佢哋通常都會向啲新買機嘅顧客埋手，賣機時同時推埋張VCD卡，仲「好好心」咁拆埋盒俾你睇，然後仲幫你插埋入架機裏面試下效果。如果顧客覺得滿意而買埋張卡嘅話，大多數人當然唔會搵番張卡出嚟，佢仲會順手幫你丟埋個盒，奸商就係咁樣瞞天過海。所以而家買機真係要好小心，也都要睇得清清楚楚。



■跟住就係VCD卡，真嘅卡除咗有SS字樣同埋SEGA標誌外，印刷亦比較清晰



■而假卡就不論喺紙盒同VCD卡面都無印到SEGA的標誌，而且較為模糊



■呢兩張就係VICTOR嘅VCD卡（右邊）同埋第2代嘅TWIN OPERATOR（可選擇左右聲道）

有啲做正行生意嘅店主就大嘆生意難做，因為啲客驚死俾人扼，都會驗屍咁驗。冇計，鬼叫樹大有枯枝咩。

嗱，附圖就你係原裝卡同冒牌卡嘅比較，相信大家一睇就分得出，據講，部分冒牌卡會冇咗啲功能，例如唔可以作九格連續重播。總代理王氏港建對哩件事都非常緊張，仲呼籲啲受騙嘅消費者向佢哋舉報，電話係2357-8034，希望可以對哩啲冒牌貨迎頭痛擊。

翻版當道 正版難撈 裝假狗性感沙鍋曼蛇

最近有唔少被一致睇好嘅名氣作品例如《RB餓狼》、《Q版鬥神》同《鬥神URA》等等，不論喺日本同埋香港嘅銷量都唔算太好，撇除同業玩價玩爛市外，整個香港GAME壇好似無以前咁好景，主要原因莫過於翻版當道，其猖狂程度比起想當年「隆豬」場PS翻版大熱賣更為誇張，數數全港各大機場：「好勁」、「全風」、「八十八」等，老翻PS、SS金銀碟直頭可似櫻花盛開一場咁嘆為觀止——一百蚊4隻銀碟，死味！只要細心睇吓而家嘅局勢，就唔難發現到而家啲GAME嘅壽命越嚟越短，例如《GALLOP RACER》、《女神異聞錄》、《皇家騎士團》等DEM咗幾日就收工，仲有前果排比店頭用嘅試版碟翻版累死嘅《超能力大戰》，隻正版出街咗唔夠一個禮拜就摺埋，更誇張嘅就係執筆之日仲未出嘅《STAR GLADIATOR》，隻可以打爆機嘅試玩版响機場到已經OUT咗，咁到正版推出時……順帶一提，唔知點解上個禮拜嘅DEMO行情嘅然係《LEADING JOCKEY》PS版同埋出咗成個月嘅《櫻大戰》，唔通其他GAME真係唔掂？

講番正題，話說有日「豪景」場突然出現一隻「絕對獨家」嘅GAME，仲要係翻版添，嗰隻就係KONAMI嘅《性感沙鍋曼蛇》，而當你只要好奇地走過去問問，就會發現真相原來只不過係間鋪頭，將隻《SEXY》嘅鐳射影印做封面嚟吸引人注意，入面果隻只不過係出咗N年嘅《極上》而矣，真係估唔到而家做生意係咁艱難嘅。

NGCD版拳皇'96比賽開催 SS版斬紅郎舉行大抽獎

現已正式發售嘅NEO GEO CD版《KOF'96》，日本現趁此舉行一項有關家用版專用的SURVIVAL模式比賽，參加者可以自由選擇29名角色（9隊×3人＋2頭目＝29人）的其中一人，以SURVIVAL模式來進行遊戲，大會方面開設了TIME ATTACK（以最快時間打爆機）及SCORE ATTACK（取得最高分數）這兩個項目，每名角色將會選出最優異的5名參賽者（即合共290名），他們可獲得「認定證」與「KOF'96原創電話卡」作為禮物。參加方法非常簡單，只要在11月30日之前，將所得成績的畫面以相機拍下來，連同CD內的抽獎卷再加上個人資料，一起寄到SNK日本總部便可。除此以外，SS版的《侍魂3 斬紅郎無雙劍》亦會在推出時（11月8日）舉行抽獎，得獎者有機會可獲印有出招表的奈戶流留墊板、原創電話卡或是SS版《KOF'96》試玩版，相當吸引，想參加的話便要在11月30日前寄信啊！地址是「564 大阪府吹田市豐津町18番12號 株式會社SNK」。

超新作大出血！

★絕對獨家！SNK剛剛宣布其格鬥遊戲皇牌《拳皇'96》SS版本的發售形式！最值得留意的是會有3個不同版本同時推出，分別是淨CD版本（5800日圓）、連同RAM帶版本（7800日圓）與及對應TWIN ADVANCED ROM SYSTEM的連ROM帶版本（9800日圓），發售日將會在不久之後公布。

★SEGA AM3研去年年尾的名作《電腦戰機VIRTUAL ON》現定於11月29日推出，除了可對應X-BAND外還能夠進行同畫面2人對戰（橫向分割／縱向分割），再者更有原創的CG動畫片頭，售價只是5800日圓；更值得留意的是同步發售的專用控桿TWIN STICK售價同樣是5800日圓，而在12月發售的《GUNDAM外傳II》亦可對應這控桿，因此它是一件相當值得購買的配件。

★以生產電腦版《古大陸物語》著名的TGL，將會在SS上推出暫稱為《古大陸物語2》的SRPG，故事取材方面暫時仍未公佈，發售日是97年3月28日，價格未定。除此以外，《古大陸》亦會推出PS版，不過究竟這個版本是否和SS版相同則還未知道，發售日與價格未定。

★還有一堆PS新作剛公佈推出，分別有BANDAI的《TOP of GUNDAM》與《SD高達GWORLD》；BANPRESTO的《THE GREAT BATTLE VI》；元氣的《首都高BATTLE R》；光榮的《三國志孔明傳》和PIONEER LDC的《BOUNTY SWORD FIRST》等。

電視游戲信箱

警察司機'S CONER
又一次借用了WATER DRAGON老兄的地盤了，希望他不會介意吧。(WATER DRAGON：……)

警察司機大佬：

小弟在看完上一期(34期)三杉淳兄的疑難，心表同情，亦感同身受。因小我亦為求得一班好波而頭都大晒，因些來信求問。請指教我如何培育足球。

首先，如你所說，各球員的成熟期不同，若亂把救員送去留學，恐只會嘥料。但我又怎知到各人是早熟還是大器晚成呢？我已有所有資料，如日本出的天書及貴刊所有有載此GAME資料的期數，但仍找不到蛛絲馬跡。

另外，在進行特別練習時，經常出現某人與某人不妥的評語，請問從何知道誰人與誰人才情意合呢？若我強行操練一段時間，能否令某人與某人日久生情而互相合作呢？

貴刊會否與辨全港大賽呢！

附上是本人的班底，請指教。沒齒難忘！

祝生活愉快！

J-LEAGINE補完計劃監督

理昂上

J-LEAGUE補完計劃監督 理昂：

的確，各球員的成熟期真是令人傷透了腦筋，唯一的辦法只有是多些嚐試了。至於各球員的合作度可從會議中知道，若是強行練習一番的話則必然可以提高其合作度，但會不會情投意合甚至拉埋天……那就不得而知了。

說到舉辦全港《J-LEAGUE．創辦職業球會》的比賽，在下唯恐參賽的讀者不多，到時成不了事……但假若閣下或是各位讀者，班主真是有興趣參賽的話便來信告之(亦可以FAX來)，如收到一定人數的話，相信編輯們定會考慮考慮。

最後，閣下的班底確是不俗，其中以井原正巳作防守中場甚有創意，既可利用他高強的防守力，又不會埋沒了他的攻擊力，各讀者大可參考一下。其他位置方面，你大可將拿士文當攻擊中場，左真奴任右中場而山留偉則當左中場，試一試這效果吧。

又到另一位讀者了。

警察司機哥哥：

本人有些關於《J-LEAGUE創造職業球會》的問題，希望盡量回答，江湖救急，請以最快時間解答，拜托，拜托！

1.原創球員BEST 16是哪些人？

2.怎樣才可知道球隊是南美還是歐洲？

3.若是歐洲球隊，可否往南美留學？

4.若一球員因不滿值過大，長期於「BAD的」狀態，怎辦？

5.一個球員在甚麼年紀，才適合賣掉？

6.怎才可令球員的能力快些增加？(除留學外)

7.為甚麼有些球員在他自己球隊中時常入球，但當買了他後，又沒有入球呢？

8.閣下的陣容是怎樣的？

祝貴刊銷量第一！

GPM讀者麻沙路上

麻沙路：

1.若是原創的日本球員BEST 16的話，則是以下的陣容：

GK：織田展幸，內田一哉

DF：前田善哉，保坂宣之，竹原雄介，廣瀨一宗，望月靖

MF：櫻井辰史，野村大樹，大本欣二郎，東大輔，西川治幸

FW：矢野龍馬，河本鬼茂，本田衛，澤田英吉

2.當GAME一開始便可以選擇了。

3.當然可以，這個最好視乎你需要那球員所要應付的任務和位置而定。

4.通常來說，都是讓他休息好了，但有些球員則一定要讓他上場才可消去不滿。

5.這不是單看年紀的，最重要的是：1.他的能力值是否正在下降中？2.球隊的成績是好或差？是好的話為何要讓他離隊，你看意大利名將巴里斯在AC米蘭的地位便可知他個中因由。若是真的要讓他離隊，最好便是在38歲後才賣掉，因多數在你賣掉後便會出現他的「二代目」，大有可能是十多廿歲的。

6.那就他多練習和多參予比賽吧。

7.每個新球員也有他的適應期呀，你看身價值1500萬鎊的舒利亞初到紐卡素時也不是馬上有波入呢。

8.在下的球隊現處於低潮期，遲些再告訴你吧。

閣下的陣容不錯，可改的是用森保一作防守中場，江尻篤彥可取代伊東輝鋭作右翼，因他的速度較快和技術較好。

《龍虎外傳》移植渺

編輯先生：

本人是第二次來信，希望你解答問題：

1.SEGA未來推出周邊器是否要外接電源？只對應一隻《VF 3》，你覺得浪費嗎？

2.《東京番外地》會否被移植落SS上呢？SEGA有否考慮以這GAME對應周邊器的重頭？

3.SNK是否放棄移植《龍虎3》落其他機？

4.SS機每秒處理多邊形是多少(年鑑沒有提及)？SS機能一覽表上，CG多邊形一專用硬件所指的硬件是什麼呢？VCD咭？

5.SNK同SEGA合作，會否限制移植作品的數量和合作時間呢？

6.CAPCOM何時推出《SF 3》？

7.《KOF 96》究竟有無隱藏人物？

8.最後本人閱讀某雜誌報導SONY現 在開發「PS.2」，這個傳聞是否真的？

非常多謝你的回答，祝貴刊銷量天下無敵NO.1！

格鬥家的FAN上

格鬥家的FANS：

1.SATURN的加強處理器還是在構思的階段，故此WATER DRAGON未敢妄下判

斷；但有一點可以肯定，就是若然SS加強處理器真的推出，對應的GAME不會只得一隻《VIRTUA FIGHTER 3》。

2.照慣例，《東京番外地》應該會移植落SATURN，但相信不會用加強處理器。

3.應該是放棄了。

4.據説是每秒18萬左右；那專用硬件便是指一些電子零件。

5.SEGA和SNK均沒有公報這方面的資料。

6.跟據可靠的消息，最快都要12月。

7.暫時還未找到。

8.若説SCE還未着手研究新主機來接21世紀就肯定無人信，但要真正推出新機就起碼要過多兩三年。

SQUARE加入PS是否明智？

WATER DRAGON：

本人剛剛買了一部PS，所以有很多問題想請教你。

1.PS有沒有像《超級馬利奧64》那種立體動作遊戲？（請盡量介紹些較新的）

2.PS有那隻賽車遊戲好玩？（同上，要較新的）

3.《TOBAL NO.1》與《VR FIGHTER》、《鐵拳》、《鬥神傳》比，有甚麼過人之處？

4.以WATER DRAGON的高見，SQUARE加入PS是否明智之舉？

5.除了SQUARE和SCE外，還有甚麼公司只為PS寫遊戲？

6.PS有沒有模擬飛行的遊戲？（又是要較新）

7.以前貴刊曾説過關於PS及SS的ACTION REPLAY，香港有冇得買？（尤其屯門的GAME舖）價錢如何？

8.「THE PLAY STATION」這書有沒有中文版？

祝貴刊蒸蒸日上，工作人員身體健康！

ZERO

ZERO：

1.暫時還未有，最接近只算《JUMPING FRESH》。

2.你可玩《首都高BATTLE》。

3.就是動作較流暢和用了高解像模式。

4.PLAYSTATION賣了這麼多部，在銷量上較有「著數」。

5.實在太多了。

6.答信時還未有。

7.旺角多數有得賣，但屯門就不清楚了。

8.應該沒有了。

《X-MEN VS街霸》應該PS有版

WATER DRAGON：

你好！我以下的問題請你盡量回答！唔該哂！

1.PS版的《X-MEN》會在何時推出？

2.CAPCOM在10月25日推出的PS版《星劍士》是否值得買？

3.在香港裡，SATURN最平賣幾錢？

4.請貴刊盡袂研究出PS版《少年街霸2》的使用殺意隆秘技，並刊出它。

5.PS會否出《X-MEN VS街霸》？

6.AD的《星劍士》是否出PS的機版造的？

7.線人費是怎樣拿取的？（貴刊的報料線人費。）

8.當《星劍士》推出時，請刊出她的出招表與連續技，可以嗎？（「她」是指這隻GAME）

請盡量刊登此文章，因為我很想知道以上問題的答案。

祝

銷受量一年比一年高！！

非常想買SS的BB上

BB：

1.聽說會在今年內出推出，但……

2.雖則這GAME的人設不大討好，但《星劍士》確實是一隻好GAME。

3.約是$1600至$1700。

4.可惜，PS版的《STREET FIGHTER ZERO 2》是沒有殺意隆的。

5.現在還未公布，但極有可能推出。

6.CAPCOM並沒有説明這一點。

7.就是所報秘技被刊登了，本刊便會將線人費寄上。

8.今期不是已刊登了嗎？

NEO-GEO CD Z未過時

WATER DRAGON：

在下有幾條關於NEO-GEO CD Z的問題，希望你能幫我解答：

1.現在買NEO-GEO CD Z是否已過時？

2.S.S.版和N.G. CD Z版的《REAL BOUT餓狼》，邊隻總體LOAD碟速度快D？

3.邊度買NG CD Z最平？幾多錢？

4.是不是隻GAME啲MEG數越多，LOAD碟速度越慢？

5.你認為在鴨寮街買遊戲機有冇保障？

6.你們所出版的「遊戲誌次世代年鑑」有冇講及NG CD Z的資料和有關遊戲秘技和出招表？

7.NEO-GEO廠有冇話遲些會出一部更高速CD-ROM嘅主機，如果有，幾時面世？

8.《VIRTUA FIGHTER 3》怎樣可以用2P色的人物？

9.PLAYSTATION版的《SF ZERO 2》是否還沒有得用「殺意隆」？

10.我的字體值幾分（100分滿分）？

祝GAME PLAYERS銷量全港冠軍！

AM2研鈴木裕上

AM2研鈴木裕：

1.其實SNK還有大量正斗格鬥GAME推出，再加上一些高質的STG及ACT（當然啦，出得街機怎也不會太差），所以買NEO-GEO CD Z絕對不過時。

2.兩者的LOAD碟速度差不多。

3.那裏最平就不得而知，但價錢就若是$3200。

4.基本上是的，但還要看那程式如何編寫。

5.這個很難一概而論，所以不便作答。

6.沒有。

7.相信不會了。

8.按着START掣揀人便可以了。

9.YES，完全對。

10.在下不是書法家，因此沒有資格評你的字，但看來也不太差。

SFC仲未滅亡……

水龍先生：

小弟有些問題欲水龍先生能指導，指導！

1.不知為何最近在GAME PLAYERS內找不到GAME MUSIC STATION呢？

2.小弟明查暗訪都不知道何處能買GAME MUSIC CD，請先生指點何處能買呢？（香港內）

3.最近傳聞PS會推出磁碟機來記錄遊戲，不知是否屬實呢？

4.MD是否能直錄入CD MIUSIC呢？請問會否有雜聲？

5.除了SQUARE作品外，水龍先生最期望PS什麼RPG呢？

6.PS GAME為何經常延遲呢？（《ARC THE LAD 2》，《WILD ARMS》，《PAL-神犬傳説》）

7.SFC是否大勢已去，面臨滅亡呢。？

喜歡打機的同志上

喜歡打機的同志：

1.因GAME MUSIC STATION是不定期專欄。

2.你可到銅鑼灣中心找找。

3.是的。

4.可以，當然不會有雜音。

5.呀，一時間未想到。

6.在GAME界中延遲發售是很平常的事。

7.不錯SFC的確是沒有沒以前那麼受歡迎，但也未至於滅亡，正所謂爛船都有三斤釘啦。

無責任讀者擂台

今期題目：「比較SS和PS的移植GAME」

除3D遊戲外，我都寧願幫襯SS……

教主：

要講PS同SS嘅移植度孰優孰劣，不如大家一齊先了解兩者嘅歷史同市場方向。咁樣，大家就會感到結果會比較合理。

係PS同SS都未出現前，較早推出市面嘅，係飛利浦嘅CD I，當時飛利浦睇中CD-ROM有利發展（梗係啦！佢發明嘅！）。於是廣邀伙伴合作開發，有兩間日本公司當時都有簽CD I，就係SONY同松下。可惜，CD I嘅市場定位好尷尬，你話佢係CD-ROM咩？佢又冇電腦咁多功能；你話佢係VCD咩？佢個VCD介面又貴（不過真心話，所有MPEG咭都及唔上飛利浦咁靚，因為佢係發明者兼數碼先驅！）；你話佢係遊戲機咩？佢又少GAME。最重要係少SOFT廠BACK UP。老實講，講到出GAME嘅一哥如果我話係日本相信一定冇人反對，而飛利浦並非日本公司，日本人點會支持你部硬件？SONY及松下之所以同你簽，係買個保險嘅，如果一個，唔覺意比你掂咗，我又可以JOIN你，你衰咗，我至多唔出，而且仲賺番你啲數碼科技。結果，當CD I頻死之時，松下就出咗部好類似嘅物體，行自己FORMAT，就叫做3DO喇！當時松下明白CD I嘅死因，針對性地將GAME同電子叢書TITLE嘅比重均衡，無奈都係因定位含糊（而且少GAME）而死。當然，及後佢地痛定思痛要推出無敵M2，M2更唔止係家用機仲直投係業務用底板，功能同MODLE 3有得揮，雙PC 602 / 66MHZ CPU，8M記憶體（係N64 1倍），但此機不在本文討論範圍。

吸收嘅咁多其它人失敗嘅經驗，令SONY不得不步步為營，SONY明白市場定位對產品嘅重要性，於是生產出PLAYSTATION。PS只係一部家用遊戲機已矣，或者，佢明日超任之所以成為大贏家嘅原因並非係超高嘅移植度，而係好似馬腳咁長嘅GAME LIST。所以，若果要搶佢飯碗，必需針對超任嘅弱點：一）GAME嘅成本貴（用匣帶）。二）機能嘅限制。三）未來遊戲嘅新趨勢——3D。至於SEGA，佢地每代機都係增強機能為賣點，當然SATURN亦一樣。而且，佢本身係有街機推出嘅廠商，所以，將SATURN做成一個移移台階就係佢嘅市場策略，君不見SATURN本身就係ST-V咩！根本就係街機板，PS同佢嘅對像及出發點，市場定位與策略完全唔同，試問又點可以相題並論？

或者PS機主，FANS們會唔高興，但事實歸事實，所謂不認不認還需認，PS機能絕對係牌面上輸比SATURN（最少輸嘅一粒32BIT CPU，大佬！一粒32BIT呀！）。SS解像度係704 × 480點，而PS只得640 × 480點，所以，PS畫面總係矇矇地好鬼超任，而SS無論係反差不及亮度都較似街機（閣下唔好再話SS畫面「起角」喇，我都唔想解釋比你聽PS點解「起唔倒角」。）是以，由於先天機能之差，若後天條件相同（即軟件商無大細超。）的話，SS絕對無可能係移植度上輸比PS，當然SS亦非十全十美，小弟一再話佢比PS衰聲。老實講，BGM大家都係行CD SOUND TRACK，以SONY及松下嘅科技，又加上日本仔嘅靚錄音器材，相信兩者絕對難分高下（個人只覺得PS聲低偏薄，但高音清而快聲。各有千秋。），導致SS衰聲嘅，我諗係佢嘅PCM FORMAT。SS用PCM及FM作音源，雖然最多可出32條聲（其中8條可作FM），但比SONY PS的AD PCM較舊式（即使最多只有24條音聲。）而且，PCM比AD PCM嘅，所需容量較大。但呢個都未必係至命傷，最重要係FM，因為FM可作電腦程式編寫，所以製作較方便……。筆者相信，SATURN衰聲係唔多注重技術限制。尤其係D趕收工嘅翻出作品，例如：《KOF 95》及《餓狼RB》，相信大家都領教過，其中《KOF 95》中阿舞含住啖痰咁講嘢嘅PCM聲尤其出位。

當然，衰聲並不代表一切，操作致緊要嘛！筆者以前都仲好幫PS，並擁有PS版《SF ZERO》（因為為比GAME買PS.......仲有《鐵拳》）但畢竟亦向SS嘅萬二分流暢操作度而投降，並將PS《SF ZERO》賣掉買入SS版（過底！）而

《SF ZERO 2》亦二話不説光顧SS。無疑，PS今次移植得算唔錯，LOAD碟時間真係差唔多喇！並非如傳聞般不濟，但係，貴嗰！兼又買少咗嘢(如殺意隆及求生MODE。)。除非小弟得一部PS啦，否則絕對冇理由買佢！

不過，之前都講過PS並唔注重移植(《KOF 95》及《RB》唔出RAM帶就知啦。)但求人有我有，人地冇我更加有。你見佢出咁多3D GAME就知啦！SS FANS亦請冷靜，3D機能PS絕對係贏SS，起碼少崩牆爆山，以前嘅《地通拿》異靈事件，架車行前一步會突然出現整座山(係整座)及整條橋，幾咁邪！相信大家亦仍舊記憶尤新。當然，《地通拿 CIRCUIT EDITION》係另一回事。然而PS近期好多3D GAME出，爆山情況唔嚴重，如《古惑狼》，《TOBAL NO.1》就算間唔中有《奧運》(KONOMI)跳高後身手異處事件出現，總都比SS好少少。講真，我絕對唔覺得SS近期隻《FIGHTER VIPERS》高移植喇！D日本書吹到鬼咁勁，當然你用ST-V同MODEL 2極限比係唔公平，但PS同SS比《FV》就好似冇乜大問題，但當閣下係OPTION處將難度調到HARD以上，就會發現所有動作都勁慢，一D都唔好玩。背境平面同細微部份，即飛機飛過呀，甲後D碎片呀我都唔係咁強求，但有D異靈現象真係幾好笑，例如玻璃升降機果版，你只要背靠後牆將對手轟飛落街，就會發現REPLAY時對方唔係飛嘅出去，而係係地面上縮細。此外，大頭MODE時D公仔勁爆邊兼半隱形亦係奇境，講講吓有D擔心《VR FIGHTER 3》嘅移植版。

總括講，除3D遊戲外，我都寧願幫襯SS，係玩個FEEL唔同，爽手爽腳好多。但最近睇完某本本地GAME書，睇見一D資料後，有D感想補充一嘅。以機能。PS係輸比SS，但整體銷售策略市場定位都SS，日本本土而言，SS於6、7月間就算有ACE級GAME出亦只賣出18萬台，反而PS卻賣出48萬6千台。可見SONY已發現要擴大市場，必要吸納一批超任客及唔玩機嘅客。呢班以前唔玩機嘅客會係一個POTENTIAL。而SEGA係兩年間以SATURN平MEGA DRIVE 300萬台以上紀錄，雖然已經好勁，但當OVER 300萬台後已有放緩積象，可見只不過係舊客UP GRADE佔大多數。對於新客，SEGA稍比做開大眾化生意如MD，WALKMAN、DISCMAN嘅SONY欠經驗。自SEGA推出白色SATURN後，已不難發現SEGA想衝破舊框框。當然，M2嘅出現會令兩大陣容有所改變，SONY亦必定會提升PS機能，但以其大廠風格，相信要等PS銷量再高D(即賺完賺剩)先有得傾，而SS亦都不斷咁想改進3D技術及大眾化型像，將來，SEGA SATURN及PS將會更加接近。筆者最希望，SS嘅第二代可以大升級之餘亦可對應番現有嘅軟件。另方面，M2快D出！阿們！

無責任機聖

無責任讀者擂台 下回預告：

36期——「你最喜歡的電視遊戲角色」

(截止日期：10月31日)

一直以來，在無數TV GAME中創造數了不清的角色，相信總有一個是你喜歡的吧，來信與大家分享吧！

37期——「SQUARE隻手遮天？」

(截止日期：11月14日)

由SQUARE出的RPG深入民心，日本方面估計《FF VII》銷量最少250萬隻！就連「二哥」《SAGA FRONTIER》都有150萬隻……而SS的話題作《天外魔境》，《EO》，《VIRTUAL ON》估計相加起來的銷量也只是140萬(註：SS《VF 2》的銷量約是165萬隻)……

難道只有SQUARE才懂造好GAME？等你的高見。

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。


BATTLE ARENA TOSHINDEN
BY C.LAM
GAME畫廊
Police Woman (TRACY)
Bounty Hunter (KAYIN AMOH)
BY 珊珊

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

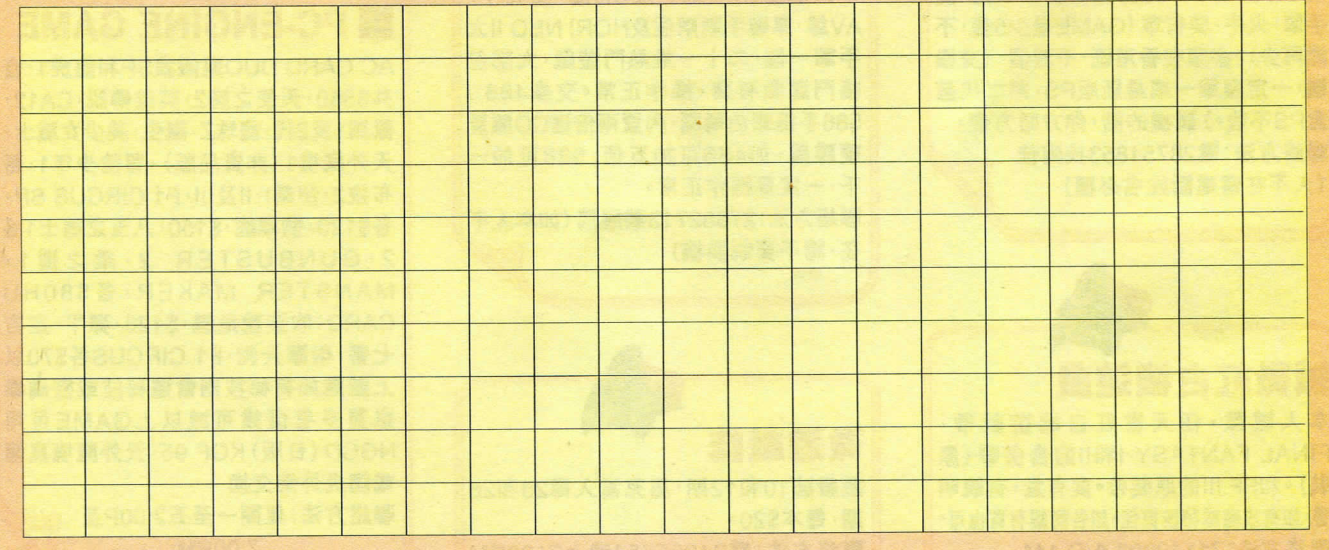
一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

遊戲   市場

SS GAME

STEAM GEAR MASH，熱血親子，輝水晶傳説各$50 AKIRA CG集，TWIN BEE，DARIUS外傳，海底大作戰，水滸演武II，山卡賽車各$70-80GUARDIAN HEROES，DAYTONA，RALLY，WH PERFECT，SF ZERO，真武鬥傳，飛龍II，GUNBIRD，THOR王紀傳以上各約$100 BOMBER MAN，心跳，肥瘦大盜，疾風魔法大作戰，1945，GUNGRIFFON一以上各約$130。
另讓SS：SWISDOW $60，SLAMDUNK $120，KOF 95 $230，飛龍$70 ROBO PIT $90，R SAGA $90，時鐘騎士 II $70，魔域2 $140真人街霸$55，SF MOVIE (2CD) $110
聯絡方法：71176334 A/C 209
留言買碟及留電話
OR 25057086 找BEN



讓 SATURN 白機

本人誠讓SATURN白機一部，連雙手掣，火牛，AV線，十三隻GAME（包括：龍珠真武鬥傳、偉大龍珠傳説、飛龍II、心跳回憶、1945、龍爭虎鬥3、世嘉拉力、VF2等等，買了不足一個月，全售1600元。或以PS機交換，連GAME、雙手掣，火牛，要有單（GAME最少5隻，不能再少）。必須在香港區，不減價。（交換機，一定要第一或最新版PS，第二代藍盒PS不收。）試機的話，你方唔方便。
聯絡方法：電28751853找阿佳
（人不在留電話姓名必覆）



誠徵紅白機遊戲

本人誠徵，任天堂紅白機遊戲帶，FINAL FANTASY I和II的合併帶（原裝）。和FF III的原裝帶。要有盒，有説明書。如有攻略或秘技更佳。如各商鋪有貨也可。
聯絡方法：71110303 A/C 141
留電話及口訊

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲機套機：

SFC加MD加PC主機連遊戲數百隻連阿波羅JOYSTICK一套$2500
MD、PS主機可散買。
另讓NEO GEO CD機連KOF95，侍魂2、餓狼3、得點王3，街頭籃球，暴力足球遊戲連JOYSTICK一套$1700。
（以上所有遊戲全部原裝）
聯絡方法：71103380 A/C5432
（留言即覆）

交換

本人誠讓SNK紀念版CD機，連火牛，AV線，原裝手掣兩個及HORI NEO II大手掣一個，二十一隻熱門遊戲，大部份格鬥遊戲有齊，操作正常。交換486 / 586手提彩色電腦，內置兩倍速CD盤及硬碟盤，如486可加五佰，586可加一千，一定要操作正常。
聯絡方法：27882713蔡展鵬（如本人不在，請不要説換機）



徵遊戲誌

遊戲誌10和12期，男兒當入樽25和26期，每本$20。
聯絡方法：電24235651晚上7：00PM後阿東

日版超任

日版超任一部，連AV線一條，一對原裝手掣，一對遙控手掣，三盒原裝帶，包括：《足球小將 III》，《SD高達 X》及《孖寶賽車》，密碼寶一個，日、美版盒帶轉換器一個，另加上一部主機（附加），可致電查詢，價$1100，可略減。（最好在火車車站交易）。
另讓PS GAMES：《DBZ UB22》$50，《RIDGE RACER》$250可略減。
聯絡方法：星期一至五，12：00MOON-10：00P.M. 電24826099 ALBERT洽（如人不在請留電必覆）



世嘉 SATURN

世嘉SATURN一部（舊版）連手掣AV線火牛各一個及6隻原裝GAME：VF REMIX、DAYTONA WINGARMTWINBEE、高達、戰斧及水滸演武等全賣$1400元（只限在香港交易）
聯絡方法：73023586



讓 PC-ENGINE GAME

AC CARD DUO連餓狼SP和龍虎1，合共$550，天使之詩2，英雄傳説，CA12，亂馬1及2代，龍珠Z，誕生，美少女戰士，天外魔境1（非賣品版），冒險少年1，哥布拉2，伊蘇I、II及III，F1 CIRCUS SP，各$120，翡翠龍，$150，八玉之勇士1 & 2，GUNBUSTER 2，柔之道1，MANSTER MAKER，各$80HU CARD：吹波糖危機，$120，彈平，定吉七番，射擊天狗，F1 CIRCUS各$70以上遊戲如有秘技則會連秘技或密碼奉送買多者價錢可減以上GAME可用NGCD（日版）KOF 95，天外魔境真傳或龍虎外傳交換
聯絡方法：星期一至五2:00P至7:00PM
TEL：25640378（説明來意）



讓 SS 機

讓SS機一部日本製220V行貨八成新連二個原廠手制VIRTUA COP連槍兩枝、VF REMIX,街頭霸王MOVIE,還有十隻GAMES S端子線一條價$3000,或用PS機交換要連兩個手制,十隻GAME以上和SAVE咭一張。
聯絡方法:72043067
留言買SS機,姓名,電話即覆



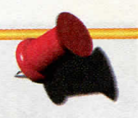
誠徵 GAME GEAR TV 接收器

誠徵世嘉GAME GEAR TV接收器必需香港線路,操作良好,價三佰至四佰。
另徵SS VCD咭一張,必需操作良好,價七佰。
聯絡方法:9455 7386阿斌洽



啡盒 PS 主機

誠讓啡盒PS主機,連手掣一個、火牛、AV線、記憶咭、特別記憶咭、原裝遊戲一個、另三十多遊戲,價1600元。可議價。
另讓樂聲牌SUBOOFER (RP-WA 2)連震坐墊,價450元。
聯絡方法:90204857梁洽



誠讓超任盒帶

本人誠讓超任盒帶《高達G-NEXT》(九成新,有盒) $440。N64盒帶《MARIO 64》$320。SS / PS/超任大手掣$200。PS / SS「SAVE CARD」$110/$180。「SATURN軟盤」$180。另有SNK行機一部連兩手掣和《餓狼3》《真侍魂》《NAM 1975》$800,淨機680,另SNK泡泡龍$150。以上所有物品可略減。
聯絡方法:請電72980494朱洽



讓 PS 主機

讓PS主機一部變壓牛一個、AV線、兩個原裝牛掣、兩隻原裝GAME及多隻勁GAME(有KOF' 95、奧運、實況WINNING ELEVEN、卡通賽車、NBA GAME、鐵拳1及2集、少年街霸、BIO HAZARD、RIDGE RACER系外、鬥神傳、吞食天地及龍珠等)全部九成新,有說明書及有盒,只買了數個月,保用一年,售$3000。或可用SS交換。
另讓16-BIT世嘉五代一部連一個手掣,售$200。
聯絡方法:下午1:00至10:00
致電24873931輝記洽。



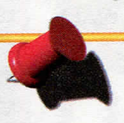
誠讓超級任天堂

超級任天堂日本版全套、兩個火牛、兩個原裝手掣、AV線、手掣、加長線一條。「原裝孖寶賽車盒帶」及超多遊戲。價約一千元。歡迎洽問。「以上產品可散買」及有25隻新磁碟。
聯絡方法:有意者請電25581320 何霆灃洽(7:00PM-10:00PM)



徵 PS GAME

徵PS GAME:心跳回憶限定版或普通版均可,鐵拳2,BIO HAZARD,街霸ZERO1,2。再心跳回憶或鐵拳1,2精品,海報及CD。另讓M16越戰版已改電一枝。以上物品價錢電議談。
聯絡方法:任何時間CAL中71128148 A.C 2466留名留電必覆。



世嘉土星

世嘉土星(SATURN)AV線,變壓火牛,兩支原裝槍個手掣人打掣,已改機,多隻正版遊戲。正版有:守護英雄,NBA JAM,魔域戰士2,VIRTUA COP,地通拿。香港中環碼頭交易好。全部$2300,可減略,超值。
聯絡方法:打27649840,
找黃夏歷,每日4:45後,必覆。



誠讓 SS 機

誠讓SS機(白機),連兩個手掣和交六隻正版GAME。九成新,買了不到個月。現售價2900元,可以議價。六隻正版GAME包括拳皇95、精靈王紀傳、DRAGON FORCE、魔法騎士、BLUE SEED、艾拔戰記外傳(限定版),另外,SS機有盒,有說明書,一張SAVECARD。(另外,本人隨機贈送兩本同級生小說)。
聯絡方法:請電26760387
找葉鎮洲(任何時間)



誠讓 NEO GEO CD

誠讓NEO GEO CD,包括超人學園60、餓狼傳說REALBOUT$70、侍魂III斬紅郎無雙劍$70,另有2隻分別是動作和射擊,ROBO-ARMY和CYBER-LIP各50元。
聯絡方法:正午12時後電27516910 LAM洽



本人誠讓 SS 遊戲

《魔域戰士 2》及《GUNBIRD》各一百三十元,另徵《龍珠真武鬥傳》說明書一本。
聯絡方法:26926248阿榮 若不在家,請留電話姓名必覆!



徵求 NEO GEO FREAK

徵求NEO GEO FREAK(日本GAME雜誌) 1995年VOL.6(不需連海報)價$35至$45(視乎新舊而定),可略加,最好在地鐵站內交易
聯絡方法:星期一至日下午5:30至8:30 黃偉傑洽(電24520694)
人不在留低姓名電話





車長詞

1996年10月25日 出紙2大頁

首先要說的是今期因為版位問題，而需要稍為減去部份篇幅，所以《孔明傳》攻略與街坊人氣指數會暫停一期，請見諒。另一方面，由於FALCOM的《英雄傳説2》己經推出，本欄於是第一時間作出介紹，希望大家會喜歡。

最近城中較為注目的話題可算是《新世紀EVANGELION》了，因為其翻版VCD可在各處看到，受歡迎程度很高，相信年尾推出的AVG一定會很賣得。　（車長）



WIN95 心跳回憶 SCREEN SAVER 集 Vol.2 （家裏便當箱）

WINDOWS95專用人氣軟件第2彈



生產商：KONAMI
對應系統：486SX以上／8MB RAM／640×480顯示／256色以上／WINDOWS95對應音效卡／2倍速CD-ROM／15MB HDD以上／JWIN95專用
類別：ETC
容量：CD-ROM
發售日：96年12月20日
售價：4800日圓
要滑鼠

《家裏便當箱》是KONAMI人氣名作《心跳回憶》的附屬產物，繼9月的《光輝寶石箱》後另一作品，其受歡迎程度直逼當心大熱的《新世紀EVANGELION COLLECTOR'S DISC》和一發售便賣斷市的CAPCOM SCREEN SAVER。在這隻軟件中收錄了幾款不同的應用軟件，有熒幕保護程式SCREEN SAVER、《心跳》角色圖片集ILLUSTRATION COLLECTION、角色相簿CHARACTER ALBUM、簡短片段MOVIE、聲優配音與音樂VOICE&MUSIC及其他特別禮物SPECIAL PRESENTS。不單如此，更令人驚喜的是隨碟附送有6張聖誕節用插畫，實在是上佳的收藏品。

今次《家裏便當箱》主要是以如月未緒、虹野沙希、鏡魅羅、紐緒結奈、伊集院麗5人為主，再加上神秘人物所組成的；以下是各項附屬軟件的介紹。

熒幕保護程式

使用者可以選擇以自行組合的SLIDE SHOW、詩集（取材自PS版《心跳私人珍藏集》共7款）、回憶圖（遊戲中精采圖片共9張）和Q版公仔，來做閣下電腦的SCREEN SAVER。

壁紙集

收錄了256色與TRUE COLOR、三款尺寸合共33種不同款式的WALL PAPER。



桌面配件

今集《家裏便當箱》收錄了付有月曆的時鐘，角色有藤崎詩織、早乙女優美、如月未緒、紐緒結奈、虹野沙希、鏡魅羅和伊集院麗；至於桌面Q版公仔則有藤崎詩織、早乙女優美、如月未緒、紐緒結奈、虹野沙希和鏡魅羅。



聲優配音與音樂

和上集一樣收錄了大約140段《心跳》女角們的聲音，可變作開機關機時的效果音；另外還有音樂60首音樂。



特別禮物

今次會送甚麼？（車長）



角色相簿

收錄了如月未緒、虹野沙希、紐緒結奈、鏡魅羅、伊集院麗的遊戲名場面。



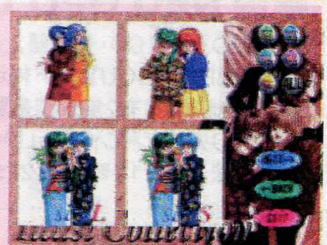
簡短片段

這是PS／SS版的開場片段。



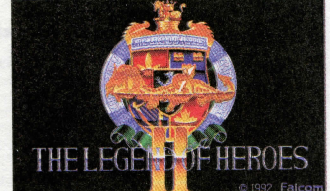
插畫集

收錄了遊戲和雜誌曾經使用過的84種插圖





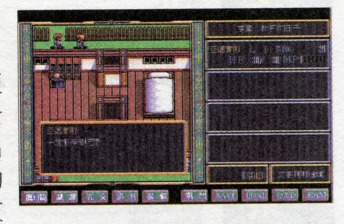
DRAGON SLAYER II 屠龍戰記攻略一章



生產商：FALCOM
發行商：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：RPG
容量：CD-ROM／FD

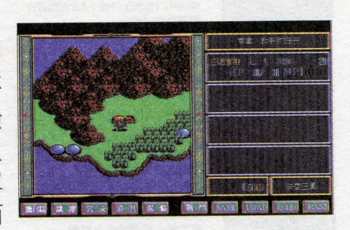
序章 和平的日子

1. 艾魯阿斯達城



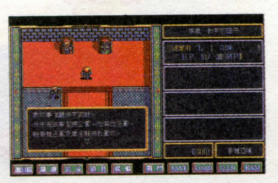
和上集開始時一樣，主角亞德蘭斯先到南面的出口去，被士兵阻攔後到城的右下方去找那名叫做柏卡的農夫，便可到城北的秘密通道，可是卻被教育官洛艾爾阻止。返回起居室之後，可以再從那個秘密出口離開，不過記着別和柏卡交談，否則便會給洛艾爾發現啊。

2. 岬角洞窟



離開艾魯阿斯城後，亞德蘭斯便可進入城東的岬角洞窟，不過可先打些史萊姆來賺取經驗值。進入洞穴後玩者需要利用火把來照明，可是比起上集就簡單得多了。離開洞穴後主角便往西面的魯迪亞城去。

3. 魯迪亞城



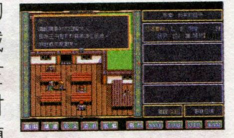
當亞德蘭斯一入城，便被從後面追來的洛艾爾截停，二人接着便到主角的父王，賽里歐斯那裏去，他說希望亞德蘭斯能夠替他將4封慰問信，帶到受地震波及的弗里克公國、拉努拉王國、梭魯迪王國和摩里斯共和國，亞德蘭斯於是便休息一晚，然後就從父王手上取得神聖裝備與一些道具準備出發。

4. 庫魯村→貝爾蓋礦山



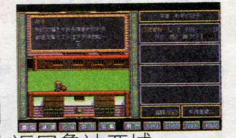
從魯迪亞城北面出口離開，往東行不一會便可到達庫魯村去。收集過情報後便到西面的貝爾蓋礦山去，在那裏彼得請求亞德蘭斯替他找居住在庫魯村的阿隆，找一些人來協助重建，主角和其他村民談話過後便離開。

5. 庫魯村→魯迪亞城



返回庫魯村後，亞德蘭斯從右下方的女村民打聽到，阿隆現正到了魯迪亞城去，主角於是便再去魯迪亞城，在那兒左上方的房子裏找到阿隆，他由於從庫魯村走來後已經非常疲倦，於是他便叫亞德蘭斯代他回庫魯村，去將彼得的口訊轉告給其他人知。

6. 庫魯村→貝爾蓋礦山



亞德蘭斯在庫魯村向右邊的村民説出彼得的請求後，他們便出發往礦山那　去，接着亞德蘭斯便再到貝爾蓋礦山，發現村民們已經到達並正進行修葺工程，他於是決定先返回魯迪亞城。

（未完待續）

新 GAME 時間表 - 日本電腦篇（J-WIN ／ WIN95）

BY：友美

發售日	GAME 名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
25/10	CYBER STORM	SIERRA PIONEER	9800	JWIN95	SLG
	VIRTUA COP	SEGA	8800	JWIN95	STG
	泡泡龍方塊	GAME BANK	7800	JWIN95	PZG
	遊戲日本史～革命兒織田信長	光榮	7800	JWIN95	ETC
	VIPER-GTS	SONIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	太平洋戰史 2~ 炎之珍珠港	IMAGINEER	12800	兩對應	SLG
	生本	ILLUSION	7800	兩對應	ETC [18]
	MARIN ROGUE	DISCOVERY	7800	兩對應	AVG [18]
	釣魚天國 3~ 人魚島之小艇垂釣	TEICHIKU	5800	兩對應	ETC
	VIRTUA CALL 2	FAIRY TALE	6800	兩對應	SLG [18]
	CITY HUNTER~THE SECRET SERVICE	YUTAKA	9800	兩對應	AVG
	REGIO ZONE	KSS	11400	兩對應	AVG/STG
	提督之決斷 III with POWERUP KIT	光榮	15800	JWIN	SLG
	提督之決斷 III POWERUP KIT	光榮	65800	JWIN	ETC
26/10	SEX	AVORIO	7800	JWIN95	AVG [18]
	SEX2	AVORIO	7800	JWIN95	AVG [18]
30/10	亞拉伯小子 for WIN95	ASCII	4950	JWIN95	ACT
31/10	JUNGLE MASTER for WIN Ver1.1	ARIGATA 屋	9700	兩對應	SLG
10月下旬	隸孃 SELLA	GALTY	6800	JWIN95	AVG [18]
	金沢將棋 96	SETA	12800	JWIN95	TBL
	CARD QUEENDOM	MICROVISION	7800	JWIN95	TBL
	定番 VIRTUA 麻雀	APPLE PIE	未定	兩對應	TBL [18]
	晴天時胸口砰砰跳	COCKTAIL	7800	兩對應	AVG [18]
	政界立志傳 PART 2（暫稱）	G&F	未定	兩對應	SLG
	遙之空～激鬥麻雀大會編	LUNAR SOFT	未定	兩對應	TBL [18]
10月尾	G之極北	BUNNY PRO.	7800	兩對應	SLG [18]
	MEMORIES REFRAIN	PUCHI	8500	兩對應	AVG [18]
10月預定	阿柏奇轟炸	IMAGINEER	12800	JWIN95	SLG
	蛋料理	BONBIIBONBON！	8800	JWIN95	AVG [18]
	究極正義 SEXY MARVEL'95	MAYFER SOF	8800	JWIN95	AVG [18]
	家庭教師	INTERHEART	未定	JWIN95	AVG [18]
	魔法少女莎莎美 for WIN95 前・後篇	AIC SPIRIT	未定	JWIN95	AVG
	製造糖果	KYUROTTO	7800	JWIN95	SLG [18]
	D-DAY	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	ASSAULT RIGS	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	AREA 51	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	KRAZY IVAN	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	BEDLAM	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	電網麻雀	TAKERU 事務局	12800	JWIN95	TBL
	GEOLIGHT MOON	日本 SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	超級瘋狂爬樓	日本物產	7800	JWIN95	ACT
	魔女之眠 完全版	PACK IN VIDEO	6800	JWIN95	AVG
	花火職人	魔法株式會社	9800	JWIN95	SLG
	CLONE RANGER~ 被盜走的 DNA	VIRGIN INTERACTIVE	8800	兩對應	ACT/AVG
	加藤一二三九段監修 將棋 直感情讀流 Ver.2	WIZ	未定	兩對應	TAB
	COCK 君與木工君	WITTY WOLF	未定	兩對應	PUZ
	亂蝶	TRASH	8800	兩對應	AVG [18]
	GET！	BLACK PACKAGE	9000	兩對應	AVG [18]
	冼拿公式月曆 1997	XING	7800	兩對應	ETC
	個人記事簿 ALISIA（暫稱）	XING	3800	兩對應	ETC
	色數向上委員會 AGRIA VOL.2	ARCAM PRODUCTS	未定	JWIN95	ETC
	XING 多媒體 CD-ROM 中央 ALPS 的自然（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	XING 多媒體 CD-ROM 空攝寫真（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	XING 多媒體 CD-ROM 夏威夷（暫稱）	XING	2400	JWIN95	ETC
	高爾夫球大會	光榮	9800	JWIN95	ACT/SLG
	櫻井淑敏 F1 回憶 1989	XING	7800	JWIN95	ETC
	100 年霸者 電單車史優勝者總覽	XING	7800	JWIN95	ETC
	花禮	R-RATE	未定	兩對應	TBL [18]
	桃色麻雀 PART II	R-RATE	8800	兩對應	TBL [18]
	櫻花季節	TIARA	8800	兩對應	AVG [18]
1/11	純愛物語 修學旅行之夜	ARTSOFT	7800	JWIN95	AVG [18]
	永世名人 for WIN95	KONAMI	6800	JWIN95	TBL
	AIR ASSAULT	SME	5800	JWIN95	STG
	牝貓秘書室	MELODY	5800	JWIN95	AVG [18]
	AIR MANAGEMENT'96	光榮	9800	JWIN95	SLG
	AQUAZONE ver 1.5 附加碟	9003 inc.	3600	J-WIN	ETC
	H	GAINAX	9800	兩對應	ETC
	THE RESIDENTS' BAD DAY ON THE MIDWAY	SINAGY 幾何學	5800	兩對應	AVG
7/11	芝芝 MONSTER	WITTY WOLF	5500	兩對應	AVG
11月上旬	SINKHA	INTERPROG	8800	兩對應	ETC
11月預定	TANIA	TIPS	7800	JWIN95	AVG [18]
	OBERISK 實行奧斯卡計劃	NEC INTERCHANNEL	7800	JWIN95	AVG
	CHERRY JAM~ 替那赤裸的女孩穿衣	JAM	7500	JWIN95	AVG [18]
	VIPER-V12	SONIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	到底那處不同？	TAKERU 事務局	5800	JWIN95	PUZ
	MOON	TAKERU 事務局	6800	JWIN95	AVG
	古大陸物語 SAGA	TGL	未定	JWIN95	SRPG
	古大陸物語 LEGEND	TGL	未定	JWIN95	TBL
	大富翁 for WINDOWS95	HAZUPRO JAPAN	未定	JWIN95	TBL
	TILT	VICTOR	9800	JWIN95	ETC
	獵奇之檻 第2章	PLANTECH	未定	JWIN95	AVG [18]
	DIG 日文版	MICROMOUSE	9800	JWIN95	AVG
	PAPARAZZO	U・ME SOFT	7800	JWIN95	AVG [18]
	MARIO 武者野之超將棋塾	KING RECORD	7800	兩對應	TBL
	巫女子天堂	TIARA	8800	兩對應	AVG [18]
	QUENTIA ROAD for WINDOWS	T2	8800	兩對應	AVG [18]
	文化祭	U-COM	6800	兩對應	AVG [18]

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店

補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

營業時間：上午 12 時至下午 10 時

補購站B 環球遊戲室

九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店

香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

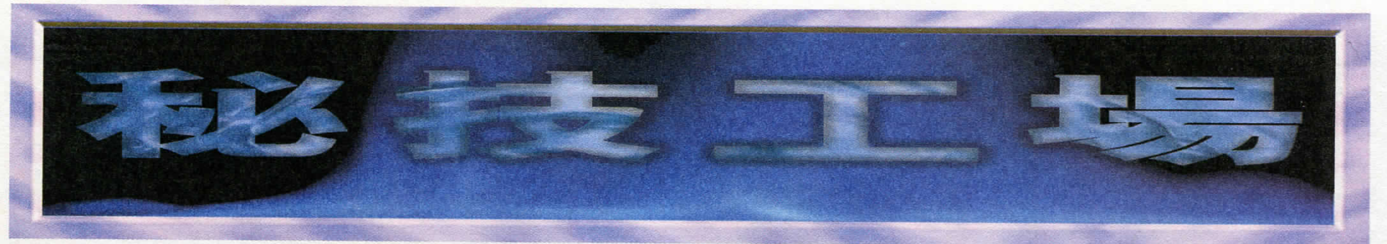
《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第三十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查詢欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

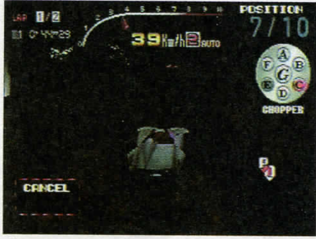


秘技工場

三級好料 3　鳥瞰視點

遊戲：賽車小英豪
機種：PLAY STATION

於遊戲中途，玩者只要先按 START 暫停遊戲，之後順序輸入「→→→→→←←←←←」後再按START繼續遊戲，之後切換視點時便會多了兩個鳥瞰視點選擇。





按 START 暫停遊戲及輸入→× 5←× 5



三級好料 3　立刻看到 ENDING

遊戲：SMASH COURT
機種：PLAY STATION

於標題畫面中，玩者只要按5次SELECT鈕後按START便可立刻看到遊戲的爆機畫面。於爆機畫面中玩者除可看到工作人員名單外，更可看到24名人物的影像。



於標題畫面中

輸入 5 次 SELECT 鈕後按 START


立刻看到爆機畫面

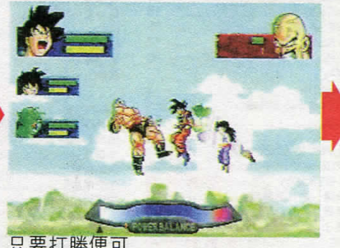
一級猛料 1　百份百達到完美爆機

遊戲：偉大的龍珠傳說
機種：PLAY STATION

在啟動遊戲時，先於標題畫面中輸入「SELECT＋△＋□＋×」及進入遊戲，之後只要打勝及進入Z RANK畫面後輸入「SELECT＋△＋□＋×」，於是玩者便可按鈕隨意調教Z RANK，甚麼到999也行，於是玩者即使胡亂爆機也可看到完美的爆機畫面。



於標題畫面中輸入 SELECT ＋△＋□＋×


只要打勝便可



於 Z RANK 畫面中輸入 SELECT ＋△＋□＋×



三級好料 3　看到主題曲歌詞

遊戲：PSYCHIC FORCE
機種：PLAY STATION

玩者如想看到《PSYCHIC FORCE》主題曲的歌詞的話，那麼只要在啟動遊戲及在「TAITO」標誌出現時立刻緊按2P手掣的「L1＋L2＋SELECT」直至播出主題曲為止，那麼畫面便會顯示出歌詞。



在這畫面出現時輸入指令

緊按 2P 手掣的 L1 ＋ L2 ＋ SELECT



主題曲顯示出歌詞



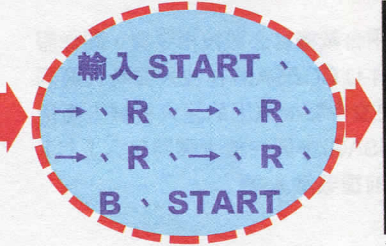
取得所有隱藏戰機

遊戲：SONIC WINGS SPICIAL
機種：SEGA SATURN

本來，如要取得所有戰機是要最高難度爆機的，但有了這個指令便可隨時取得所有隱藏戰機。於標題畫面中只要順序輸入「START、→、R、→、R、→、R、→、R、B、START」於一聲特別聲響後便成功。



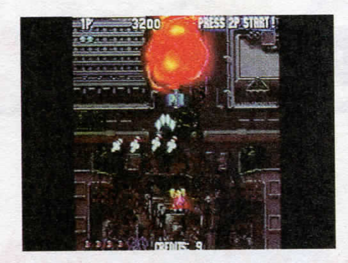
於標題畫面中



取得所有隱藏戰機

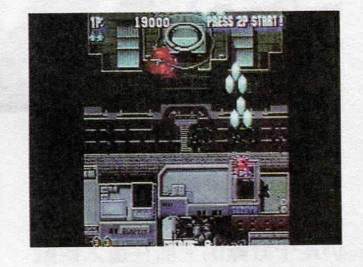


連隱藏人物 KOTOMI 也有





當然還有野心家 THE MAN



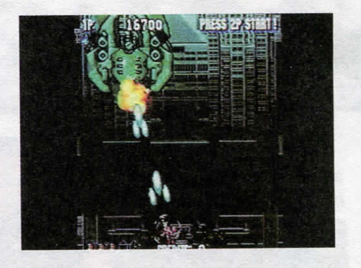
二級勁料2

自行調教射擊方向

遊戲：SONIC WINGS SPICIAL
機種：SEGA SATURN

其實遊戲中是有兩台戰機是可自行調教射擊方向的，而它們分別是 VOLK 的「Ka-50 HOKUM」及 LORO 的「BOULTON PAUL DEFIANT」。遊戲中只要先連射及以方向桿控制方向，OK 後便緊按按鈕便會鎖定方向。





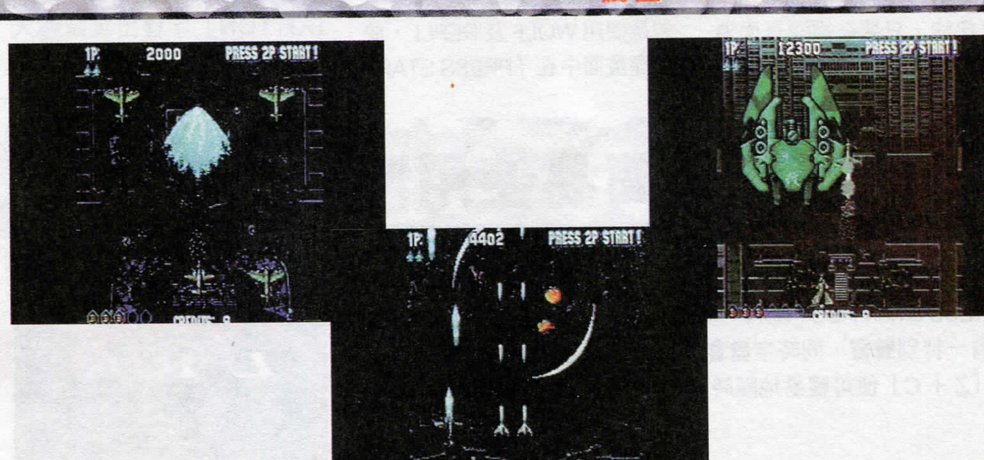


二級勁料2

貯氣攻擊

遊戲：SONIC WINGS SPICIAL
機種：SEGA SATURN

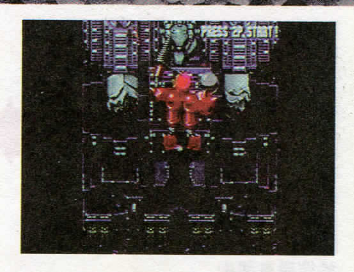
於遊戲中有不少戰機是可先緊按按鈕來作貯氣攻擊的，不過當中有些是要先昇級才可作貯氣攻擊的。至於可作貯氣攻擊的戰機及機師便有：GEKKOU（HIEN）、F-15 EAGLE（MAO MAO）、AJ-37 VIGGEN（KOWFUL THE VIKING）、F4-U COBSAIR（MEHA KEATON）、F-104 STAR FIGHTER（T.B.A-10）、Hs129（WHITY）及 AKA-USAGI（KOTOMI）。

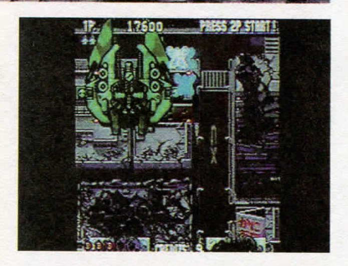


三級好料3 飛機都有必殺技？

遊戲：SONIC WINGS SPICIAL
機種：SEGA SATURN

係呀，遊戲中的而且確有兩台戰機有必殺技指令㗎，問你服未！當中MEHA KEATON的F4-U COBSAIR在放大彈時只要同時輸入指令「↓↑↑A＋B」便會令戰機放出的巨大機械人衝前攻擊。至於KOTOMI的AKA-USAGI亦同在放大彈時輸入「↓↑↑B」，那麼戰機便可高速衝前撞毀敵人。

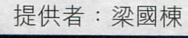




三級好料3 俾三次機會你

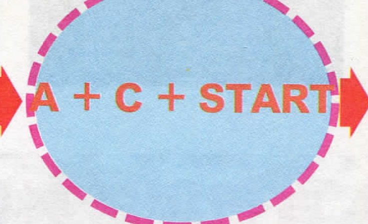
遊戲：AFTER BURNER II
機種：SEGA SATURN

雖然《AFTER BURNER II》是可以SAVE的，不過由於要到達某一版面才可進行SAVE，故對於一些玩者來説仍是十分難的。而在進入遊戲時，當SEGA字樣出現時，玩者只要在2P手掣同時輸入「A＋C＋START」便會出現一特別聲響，之後在標題畫面中1P手掣按L鍵便會得到3個CREDIT。


提供者：梁國棟



SEGA字樣出現2P手掣輸入





標題畫面中1P手掣按L鍵

© SEGA 1987,1996

三級好料3 簡易選用WOLF及REPLI

遊戲：鬥神傳URA
機種：SEGA SATURN

雖然使用這數名隱藏人物的秘技早已在內文中提及，不過由於以下數個秘技是要順序使用才可逐項實行的，而且有些重點是要特別注意的，故現在便再稍作補充。首先要説明的是以下數個指令必需要在OPENING或示範畫面後的標題畫面輸入，同時實質上是不用太快的，只要在標題畫面消失前輸入便OK。首先，第一個是使用WOLF及REPLI，於標題畫面中在「PRESS START BUTTON」字樣出現時輸入「ABZXYC」，成功後會有一特別聲響。

要在OPENING或示範畫面後的標題畫面





PRESS START BUTTON出現時

可使用WOLF





亦可使用REPLI

© TAKRA CO.,LTD.1996

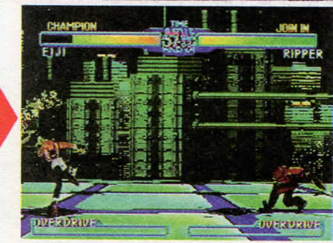
三級好料3 簡易使用鬥神奧義

遊戲：鬥神傳URA
機種：SEGA SATURN

當可使用WOLF及REPLI後，又再於標題畫面出現「PRESS START BUTTON」字樣時輸入「AZCXYB」，成功後會有一特別聲響，同時字體會變成藍色。之後遊戲中玩者只要按「Z＋C」便可輕易地隨時使出指令極之複雜的鬥神奧義。



輸入AZCXYB後字體變成藍色



只要按Z＋C便可輕易使出鬥神奧義



簡易選用 SHO 及 VERM

遊戲：鬥神傳 URA
機種：SEGA SATURN

當可使用 WOLF 及 REPLI，並且可輕易使出鬥神奧義後，又再於標題畫面出現「PRESS START BUTTON」字樣時輸入「AYCXBZ」，成功後又會有一特別聲響，同時字體會變成紅色。之後遊戲中玩者便可選用極惡的 SHO 及 VERM。



輸入 AYCXBZ 後字體變成紅色



可選用 SHO



可選用 VERM

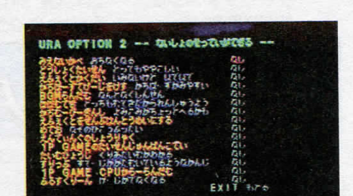


URA OPTION 2

遊戲：鬥神傳 URA
機種：SEGA SATURN

當可使用 WOLF、REPLI、SHO 及 VERM，並且可輕易使出鬥神奧義後，又再於標題畫面出現「PRESS START BUTTON」字樣時輸入「AXYZCB」，成功後又會有一特別聲響，之後玩者只要緊按「R」

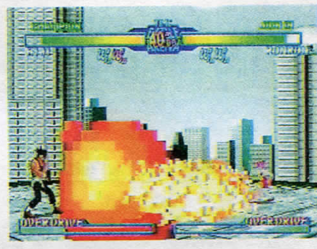
來按 START 進入 OPTION 便會進入了隱藏的「URA OPTION 2」，當中有大量項目供玩者作出選擇。至於效果方面，較有趣的是築起透明牆壁、飛行道具巨大化、不扣體力、版面出現有殺傷力的圓球、戰鬥所用時間顯示及舞台會移動等。



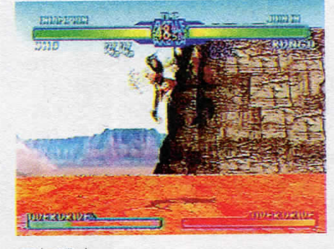
URA OPTION 2



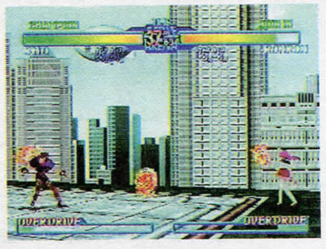
透明牆壁



飛行道具巨大化



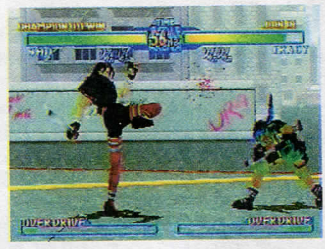
不扣體力



版面出現有殺傷力的圓球



戰鬥所用時間顯示



舞台會移動

選用館林見晴、好雄、伊集院

遊戲：心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋
機種：SEGA SATURN

提供者：梁嘉偉

首先，4 這是一個只適用於對戰模式的秘技。當選定作對戰後，於決定攻擊模式時，「1P 要按着←，而 2P 要按着→」來決定，之後在決定對戰回數時「1P 要按着↑、2P 要按着↓」來決定，於是在選擇人物時便可選用館林、好雄及伊集院所有隱藏人物。



攻擊模式時 1P 按←，2P 按→



對戰回數時 1P 按↑、2P 按↓



可選用館林、好雄及伊集院



新GAME時間表

PLAY STATION

10月發售遊戲

25日	アボなしギャルズおりんぽす	女子奥運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	爆れつハンタ-まあじャンすぺしゃる	爆裂 HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	ビルクラッスュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	PUZ
	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HEART ~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	SLG
	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KONAMI	5800日圓	SPG
	eexy life EAST ENDXYURI	eexy life EASTXYURI	EPIC SONY RECORD	1900日圓	ETC
	童夢の野望 (F1GP NIPPONの挑戦)	童夢之野心	OZ CULB	6800日圓	SLG
	オウバードフォース	AUBIRD FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
10月	スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINNEER	5800日圓	STG

11月發售遊戲

1日	NIGHTRUTH闇の扉	NIGHTRUTH 闇之門	SONNT	6800日圓	AVG
	セクシーバロディウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	チェスマスター	CHESS MASKER	ALTRON	6800日圓	TAB
	デジクロ	數碼數字世界	ATLUS	4900日圓	PUZ
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	アーク·ザ·ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
8日	WIPEOUT XL	WIPEOUT XL	SCEI	5800日圓	RAC
	TECMO SUPER BOWL	TECMO 美式足球	TECMO	6800日圓	SPT
	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	5800日圓	ETC
	それゆけXココロジー	去吧! X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	アローン·イン·ザ·ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
15日	タクラマカン~敦皇伝奇	敦煌傳奇	PANDORA	5800日圓	RPG
	拳聖~キング·オブ·ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER 9	元氣	6300日圓	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	5800日圓	SLG
	ぷよぷよ通決定盤	史萊姆方塊2決定版	COMPILE	4800日圓	PUZ
	ダライアス外伝	DARIUS 外傳	BEC	5800日圓	STG
	タイム コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	FIG
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	5800日圓	RPG
	TWISTED METAL	TWISTED METAL	SCEI	5800日圓	ACT
22日	ステークスウィナー ~G1完全制覇への道~	STICK WINNER ~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	5800日圓	STG
	Jリーグ実況ウイニングイレブン97	日本足球聯賽WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	ぐっすんぱらだいす	自殺仔天堂	IREM	5800日圓	ACT
29日	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	5800日圓	FIG
	DESERTED ISLAND	DESERTED ISLAND	KSS	5800日圓	SLG
	麻雀大会II Special	麻雀大會II Special	光榮	6800日圓	TAB
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	NBAパワーダンカーズ2	NBA超級入樽高手2	KONAMI	5800日圓	SPT
上旬	THE TOWER BOUNS EDITION	THE TOWER BOUNS EDITION	OPENBOOK9003	6800日圓	SLG
下旬	エターナル メロテイ	ETERNAL MELODY	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATA EAST	5800日圓	AVG
11月	STREET RACER Deiuxe	STREET RACER Deiuxe	UBI SOFET	價格未定	RAC
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	バーミン·キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	4800日圓	PUZ
	ボイスパラダイス エクセラ	VOICE PARADISE	AKC 講談社	6800日圓	AVG
	PANZER GENERAL	PANZER GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	SimCity2000	模擬城市2000	ARTDINK	5800日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	GO II PROFESSIONAL 対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	毎日 COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	MAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGINEER	13800日圓	SLG
	TFX	TFX	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	金田一少年の事件簿 (仮称)	金田一少年事件簿 (暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー	幻影時光系列一發! TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	NHLパワープレイ'96 (仮称)	NHL POWER PLAY'96 (暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC 東海	5800日圓	RAC

12月發售遊戲

6日	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	呉SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	價格未定	ACT
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	RPG
13日	新スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	SLG
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
20日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	KEMCO	5800日圓	ACT
	m~君を伝えて~	m~告訴妳~	NEXUS INTERACT	5800日圓	SLG
	ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	5800日圓	FIG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	REBEL ASSAULT 2	REBEL ASSAULT 2	BPS	6800日圓	STG
	ありす イン サイバーランド	愛麗斯 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	ETC
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800日圓	FIG
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
27日	大航海時代 II	大航海時代 II	光榮	6800日圓	RPG
上旬	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ペブルビーチの波濤PLUS (仮称)	紫色海灘之波濤PLUS (暫名)	SOFT BANK	5800日圓	SPT
中旬	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
12月	Formula 1	一級方程式	SCE	價格未定	RAC
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	トゥルーラブストーリー	TRUE LOVE STORY	ASCII	5800日圓	AVG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	新SD戦国伝 機動武者大戦	新SD戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800日圓	SLG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新SD戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800日圓	SLG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	PUZ
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~彎道王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	價格未定	AVG
	レイ·トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	魔法少女プリティサミーVol.1	魔法少女PRETTY SAMMYVol.1	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	麻雀ロジック創龍 (仮称)	麻雀LOGIC創龍 (暫名)	日本一SOFTWARE	價格未定	TAB
	NFLクォーターバッククラブ97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	スーパーパズルファイターII X	街霸方塊2X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	トポロ	TOPOLO	ARTDINK	5800日圓	ETC
	ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	未定
	ドラえもん2 SOSおとぎの国	叮噹2	EPOCH社	價格未定	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC

ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	價格未定	SLG
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向末登之峰挑戰 阿爾卑斯山编	NET YOU	價格未定	SPT
ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
レイジレーサー	RAGE RACER	NAMCO	價格未定	RAC
Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300 日圓	ACT
Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800 日圓	ACT
DEPTH	DEPTH	SCE	價格未定	ETC
クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
クラッシュ・バンディクー	CRASH BANDIC	SCE	價格未定	ACT
パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	4800 日圓	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SPT
DX億万長者ゲーム	DX 億萬長者遊戲	TAKARA	5800 日圓	ETC

96年發售預定遊戲

秋季	ZXE-D (ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800 日圓	FIG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	5800 日圓	RAC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	6800 日圓	AVG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
冬季	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	TIME WANNER	5800 日圓	RAC
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race (暫名)	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	5800 日圓	STG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	5800 日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800 日圓	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	クロック! (仮称)	CORC! (暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奧林匹克・山佐・VIRTUAL 彈珠機2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	價格未定	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	ETC
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
96年	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	PAL～神犬伝説	PAL- 神犬傳説 -	東北新社	6800 日圓	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800 日圓	RPG
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生 (暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800 日圓	SLG
	3D シューティングツクール	3D 射擊遊戲製作工具	ASCII	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

97年1月發售遊戲

1月10日	ロードランナー (エクストラ)	LOADRUNNER (EXTRA)	PARTNER	4800 日圓	ACT
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城 - 再會 -	ASMIK	6800 日圓	AVG
1月17日	CIVIZAR～魔法の系譜	civizard～魔術的系譜	ASMIK	5800 日圓	RPG
1月24日	宝魔ハンターライム WITHプイントメーカー (仮称)	實魔獵人WITH PRINTMAKER (暫名)	ASMIK	4900 日圓	ETC
1月31日	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
1月上旬	METAPHLIST- μ.X.2297-	METAPHLIST- μ.x.2297	A・D・M	價格未定	STG
1月	バブジー3D (仮称)	BABUZI 3D (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800 日圓	SLG
	ぷるるん! シェイプUPガール (仮称)	SHAPE UP GIRL (暫名)	J.WING	5800 日圓	PUZ
	TOP GUN Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800 日圓	STG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來 SOFT	價格未定	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不明侵略者	MEDIA QUEST	5800 日圓	SLG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生 2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800 日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	DARK FORCE	DARK FORCE	BPS	5800 日圓	ACT
	同級生2	同級生	BANPRESTO	6800 日圓	AVG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800 日圓	TAB
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800 日圓	SLG
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800 日圓	AVG
	ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	RPG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB
	レイストーム	RAYSTORM	TAITO	5800 日圓	STG
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800 日圓	SPT
	ルシファード	RUSFADO	D.E.R. 研究所	5800 日圓	ETC
	西陣パチンコ天国Vol.1 (仮称)	西陣彈珠機天國Vol.1 (暫名)	KSS	5800 日圓	ETC
	F-1チーム運営シミュレーション	模擬經營 F-1 車隊	COCONNUT JAPAN	價格未定	SLG
1~2月	シミュレーションRPGツクール	模擬 RPG 創作工具	ASCII	價格未定	ETC
2月14日	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
2月	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
	テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	價格未定	RAC
	神髄・碁仙人 (仮称)	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800 日圓	PUZ
	ガメラ　2000	加米拉 2000	大映	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救 24 小時	CSC MEDIART	5800 日圓	ACT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	5800 日圓	SLG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
3月	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ランニング　ハイ	RUNNING HIGH	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード (仮称)	依巴拉度 (暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	未定
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800 日圓	AVG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
5月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800 日圓	ACT

97年發售預定遊戲

97年春	蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説朦面人的遺言 (暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800 日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻 1092 操兵傳	YUTAKA	5800 日圓	RPG
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800 日圓	SLG

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	覚悟のススメ (仮称)	覺悟之進 (暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法老王之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア2	MAX WORRIER2	ACTIVISION	價格未定	STG
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	魔法少女プリティサミーVol.2	魔法少女PRETTY SAMMYVol.2	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南 PACK	SNK	價格未定	RPG
97夏	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
97年	テイルズ オブ デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一．二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800 日圓	AVG
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT 2 (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ガンバレット (仮称)	GUNBLADE (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	タイムクライシス (仮称)	TIME CRISIS (暫名)	NAMCO	價格未定	ETC
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA 狼群的傳説	日本物產	6800 日圓	SLG
「ΑΛΕΟΖ~ガレオス~	「ΑΛΕΟΖ-加里奧斯-	ATLUS	價格未定	STG
オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳 (暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
パロウォーズ (仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800 日圓	SLG
ダカール'97	達喀爾'97	AICOM	價格未定	RAC
コブラ・ザ・シューティング	哥布拉射擊	TAKARA	5800 日圓	STG
スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RAC
Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800 日圓	SPT
The Membership of Proof	The Membership of Proof	YUTAKA	5800 日圓	TAB
雷電 DX	雷電 DX	RISE	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800 日圓	ETC
ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800 日圓	RPG
ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー (仮称)	蒼蠅人的星際之旅 (暫名)	PITTY	價格未定	ACT
Nage Libre~螺旋の相剋~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	價格未定	RPG
秘・宝・王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
甲子園 V (仮称)	甲子園V (暫名)	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ (仮称)	阿柏其APACHE (暫名)	GUST	價格未定	STG
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
ディレクター (仮称)	DIRECTOR (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800 日圓	STG
ゲームの達人 2	遊戲之達人2	SUNSOFT	8900 日圓	ETC
LIPROS (仮称)	LIPROS (暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダーズーショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
フォーミュラサーカス	方程式賽車	日本物產	5800 日圓	RAC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPERRACER (暫名)	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打吡大賽馬PS (暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ…? (仮称)	BATTLE OF…? (暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
FLY (仮称)	FLY (暫名)	MDB	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1 (仮称)	機甲兵G-1 (暫名)	AKC 講談社	價格未定	STG
スポット (仮称)	SPOT (暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
イレブンス アワー	THE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
VIPER (仮称)	VIPER (暫名)	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID (仮称)	JUMP KID (暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION (暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800 日圓	AVG
銃夢 (仮称)	銃夢 (暫名)	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
ブラック ドーン	BLACK DAWN	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
雷電 DX	雷電 DX	RISE	價格未定	STG
QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	價格未定	SLG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
コブラ・ザ・シューティング	哥布拉射擊	TAKARA	5800 日圓	STG
シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
リングス (仮称)	RINGS (暫稱)	NAXAT	價格未定	PUZ
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

SATURN

10月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
25日	スターファイター3000	宇宙戰士 3000	IMAGINNEER	5800 日圓	STG
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王 新世紀	東芝 EMI	6800 日圓	SLG
	ワールドシリーズベースボールII	世界系列棒球 2	SEGA	5800 日圓	SPT
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	5800 日圓	STG
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
10月	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG

11月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	セクシーパロディウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
8日	リグロード サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	5800 日圓	SRPG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍 (附MEM卡)	SNK	8800 日圓	FIG
15日	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800 日圓	S.RPG
	上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800 日圓	FIG

	ブラッドファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800 日圓	ACT
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	5800 日圓	ETC
22 日	ステークスウィナー~G1 完全制覇への道~	STICK WINNER~G1 完全制霸之道~	SAURUS	5800 日圓	ACT
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	5800 日圓	ACT
	AQUAZONEオプションディスクVOL.1 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.3 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.5 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	ハイパーデュエル	HYPER DUEL	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球 ´97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
29 日	サンターフォース ゴールドパック2	THUNDER FORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	4800 日圓	STG
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	5800 日圓	SLG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元 1999 年~法拉奧之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	毎日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
	太閤立志伝II	太閣立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
上旬	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	美少女戰士 SuperS ~Various Emotion~	ANGEL	5800 日圓	FIG
	MAKING OF NIGHTTRUTH2 VOICE CLOOECTION	MAKING OF NIGHTTURTH2 VOICE COLLECTION	SONNET	2480 日圓	ETC
中旬	パップ ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
下旬	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
11 月	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	A.PUZ
	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	STREET RACER Deluxe	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	カオスコントロールリミックス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800 日圓	PUZ
	ビクトリーゴール~ワールドワイド エディション~	VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	プリクラ大作戦	花小路大作戰	ATLUS	6800 日圓	ACT
	月下の棋士 王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
	戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	6800 日圓	STG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
	NHL パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SLG

12 月發售遊戲

6 日	世界の車窓から【1】スイス編	世界車窗之外【1】瑞士編	富士通	4800 日圓	ETC
	きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800 日圓	ACT
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800 日圓	SLG
13 日	メルティランサー~銀河少女警察2086~	銀河少女警察 2086	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	メルティランサー初回限定版Special Edition	銀河少女警察 2086 初回限定版 Special Edition	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
20 日	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	3Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	5800 日圓	SPT
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY 首映日 2	KID	價格未定	AVG
	m~君を伝えて~	m ~告訴妳~	DaZZ	5800 日圓	SLG
27 日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	偶像 DISC DATA 編 RACE QUEEN F	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
中旬	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	6800 日圓	RPG
下旬	ロードランナーエクストラ	ROAD RUNNER EXTRA	RANDORA	4800 日圓	ACT
12 月	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVENTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法 4	SAMMY	價格未定	ETC
	シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	價格未定	RPG
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800 日圓	RAC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/ 廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
	MARICA~真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	TAB
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
	だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
	ドォーム	DOOM	SOFTBANK	5800 日圓	ACT
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	STG
	ハイパー3Dピンボール	超級 3D 波子機	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ETC

	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SPT
	バーチャル競艇	VR 競艇	日本物產	6800 日圓	RAC
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	スペースインベーダー	太空怪獸	TAITO	3980 日圓	STG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFT BANK	價格未定	STG
	水伝 天命の書	水滸傳 天命之書	光榮	5800 日圓	STG

96 年發售預定遊戲

秋季	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
冬季	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	オリンピア・山佐 バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	ウルトラマン 光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	價格未定	ACT
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800 日圓	AVG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	------
96 年	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	電腦黑魔 最後審判	SEGA	價格未定	STG
	ウルフファングSS空牙2001	SS 版空牙 2001	DATA EAST	5800 日圓	STG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳説 REMIX	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳説明貴美加插圖選	HUDSON	價格未定	ETC
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG

97 年 1 月發售遊戲

下旬	プラドルDISC データ編 レースクイーンS	偶像 DISC DATA 編 RACE QUEEN S	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
1 月	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	バブジー3D	BABUZI 3D	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800 日圓	PUZ
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	FUNKY HEAD BOXERS	吉本興業	5800 日圓	FIG
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800 日圓	ETC
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER 實機模擬彈珠機 S	TEL 研究所	價格未定	ETC
	ミニ四駆（仮称）	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	S.RAC
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB
2月下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
2 月	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	HT&T.ドラゴン' ヘヴン	DRAGONS' HEAVEN	DATA EAST	價格未定	RPG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
3 月	PIT BALL	PIT BALL	COCONUTS JAPAN	價格未定	ETC
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800 日圓	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	------
	クォウァディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT

97 年發售預定遊戲

97 年春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者（仮称）	機動戰士達外傳 3 裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン（仮称）	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	クロック（仮称）	CROC（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG

	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲゲゲの鬼太郎（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	7800 日圓	AVG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	フェイク ダウン（仮称）	FAKE DOWN（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	オベリスク	OBELISK	BMG VICTOR	價格未定	------
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
97年夏	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97 年	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル　グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	價格未定	RPG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RCG
本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
アボなしキャルズ　おりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800 日圓	STG
シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊 II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MAGIC:THE GATHERING（仮称）	MAGIC:THE GATHERING（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
SEGA AGES/ペンゴ·フリッキ·アップンダウン·ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリングS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳說 3 電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン·サターン（仮称）	打吡大賽馬·SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリーダガー~（仮称）	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
ダンジョン·マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム·レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG

ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー（仮称）	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 1（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
ソニック　ザ　ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール　`96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~（仮称）	My dream~正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2　魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	拳皇'96	SNK	價格未定	F I G
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之15項奧運會	COCONUTJAPAN	價格未定	SPT
真髄·碁仙人（仮称）	真髓·圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
GO II Professional（仮称）	GO II Professional（暫名）	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
J リッグGO!GO!GOAL!	J LEAGUE GO! GO! GOAL!	TECMO	價格未定	SPT
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

超級任天堂

10月發售遊戲

25日	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	8000 日圓	TAB
26日	マヴェラス~もうひとつの宝島	MAVERANS 另一個金銀島	任天堂	6800 日圓	AVG
10月	忍たま乱太郎スポツ（仮称）	忍者亂太郎SPORT（暫名）	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11月發售遊戲

25日	スーパードンキーコング3謎のクレミ島	超級猩猩 3 謎之古尼明島	任天堂	6800 日圓	ACT
下旬	Parlor!Min4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲 4	日本 TELENET	5800 日圓	ETC
	VSコレクション	VS COLLECTION	BOTTOM UP	6980 日圓	PUZ
11月	スーパー人生ゲーム3	SUPER 人生遊戲 3	TAKARA	7800 日圓	TAB
	ニチブツコレクション1	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC

12月發售遊戲

6日	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	8700 日圓	RPG
	桃太郎電鉄HAPPY	桃太郎電鐵 HAPPY	HADSON	價格未定	TAB
20日	西陣パチンコ3	西陣彈珠機 3	KSS	價格未定	ETC
	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你 4 驅	ASCII	9500 日圓	RAC
12月	すごろく銀河戦記	遊戲銀河戰記	BOTTOM UP	6980 日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPRESTO	7980 日圓	SLG
	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎 3	CULTURE BRAIN	6980 日圓	ACT
	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC
	ウルトラ指南麻雀　兵	超級指南麻雀 兵	CULTURE BRAIN	6980 日圓	ETC

96年發售預定遊戲

冬季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	7800 日圓	FIG



發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
ボンバーマンビーダマン(仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN (暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード(仮称)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780 日圓	PUZ
実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	價格未定	TAB

NEO・GEO

10月發售遊戲

25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇'96 (CD-ROM)	SNK	8800 日圓	FIG

11月發售遊戲

8日	風雲スーパータッグバトル	風雲 SUPERTAG BATTLE (匣帶)	SNK	32000 日圓	FIG
29日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4 天草降臨 (匣帶)	SNK	32000 日圓	FIG

12月發售遊戲

13日	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2 (匣帶)	SAURUSU	29800 日圓	RAC
20日	得点王4	得點王 4 (匣帶)	SNK	29800 日圓	SOC

97年發售預定遊戲

1月	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4 天草降臨 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	8800 日圓	RPG
97年	QP	QP (匣帶)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

わくわく7	WAKUWAKU7 (匣帶)	SAURUS	價格未定	PUZ
NEOアクションゲーム(仮称)	NEO動作遊戲(暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
風雲スーパータッグバトル	風雲 SUPERTAG BATTLE (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
得点王4	得點王 4 (CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC

PC-FX

10月發售遊戲

11日	ふしぎの国のアンジェリーク	不可思議之國的阿茲利古	NEC HE	價格未定	RPG
25日	赤ずきんチャチャ~お騒がせ!パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800 日圓	RAC

11月發售遊戲

8日	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
29日	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
下旬	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG

12月發售遊戲

6日	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

冬季	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT
	アニメフリークVol.4	動畫現像 Vol.4	NEC HE	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800 日圓	STG
卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ぺブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

96年發售預定遊戲

冬季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG

發售日未定遊戲

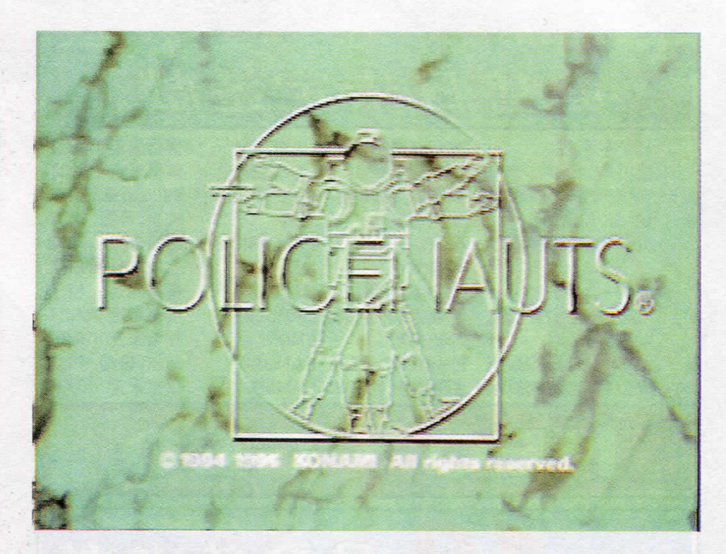
駿才	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
テレビのツボ 謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ(仮称)	戰鬥運動(暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000(仮称)	STAR FIGHTER 3000 (暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー(仮称)	HOUSE KEEPER (暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT

新GAME時間表



遊戲小說
POLICENAUTS

編譯：米奇



前文提要：

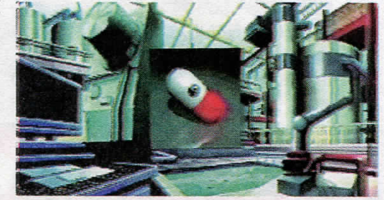
經過車站的槍擊事件後，莊尼芬失去了主要的證線索，在美妮露的建議下，莊尼芬和艾度決定潛入德川製藥去搜集證據。他們在德川製藥大樓中被稱為試驗工場的地方發現德川正在大量培植罌粟，他們進入培植工場的深處……

CHAPTER 25
製毒工場

「呀！這裏是！！」

面對眼前的情景，我不禁驚訝起來。

「這裏簡直就是製造NARC膠囊的工場。你看！那邊的機械正在把黑罌粟製成NARC膠囊。」艾度說。



在這個工場模樣的地方中間有一個大水池，裏面全都是黑罌粟的果實。

「從罌粟培植場採摘來的罌粟全都流到這裏來，完全是自動化操作。池邊的喉管看來是負責罌粟果實中提取汁液的。在那些汁液中含有製造毒品必要的生物鹼，成為了嗎啡和可卡因的原料。然後，把這些汁液乾燥之後就製成鴉片，從那些鴉片中就能抽取出嗎啡出來。」

「你記得很清楚嘛，是當洛杉磯時市警時代的遺產嗎？」艾度譏笑我說。

「這也是因為在毒品課中受到表揚才會記下來的啊。」

「唔，直到這部分工序都是跟普通的鴉片系毒品的生產工序相同。接着我想就是把從嗎啡中提煉出來的海洛英在那邊的合成器中和迷幻藥合成，便製成NARC毒品了。這也可算是NARC的秘密所在——把天然毒品、合成毒品和迷幻藥融合在一起……」

「這就製成同時具備嗎啡系毒品的依賴症狀和幻覺誘發症狀的『毒品的帝王』了。」

「這也就是NARC的最大特徵，也是它最死怖之處。」

我細心地觀察工場內的設施，並從那部生產NARC膠囊的機器中取出一些NARC膠囊來細看。

「這是完成了的NARC膠囊哩，裏面看來是空的。」艾度說。

「不會有錯的了，這就是羅莉給我的『K-9』膠囊了。」

「那機器上方的分離機把完成了的NARC分離，分成A、B兩種液狀NARC，經分離之後的液狀NARC就在那部機器中以動物膠定形，製成NARC膠囊，而用來分辨A、B膠囊的製劑識別碼就到最後才印上去，然後經由輸送帶運到倉庫去裝箱。」

「假如這裏全打力投產的話，一秒鐘秒就可以生產出數百組NARC膠囊啊。看來北條那隻CD-ROM裏的內容一點也沒有說謊哩。」

「被分離了的NARC單獨檢查的話是不會有毒品反應的，這是這種膠囊的巧妙之處。」

「……從培植黑罌粟到製造NARC膠囊……艾度，我們終於可以把他們連根拔起了！」

「那麼，我們該怎辦？現在就把這裏摧毀？」

「我們回去把這件事告訴基捷知道吧，然後聯同AP來把這裏踩平如何？」

「總局長看到這裏的話相信都醒覺過來了吧？」

「我們拿幾粒走吧。」

「你打算怎樣？」

「拿些手信給基捷作禮物啊。」

「我們走吧。」

我們拿了些膠囊就離開德川製藥大樓。

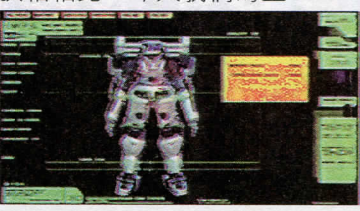
在回去的路上，我們都很興奮，死了那麼多人，終於給我們抓到德川的罪證，怎叫人不興奮，我想着德川給AP送上囚車時會是那哪樣的狼狽。

CHAPTER 26
搜查

「……就是這樣一回事了，基捷。」我說。



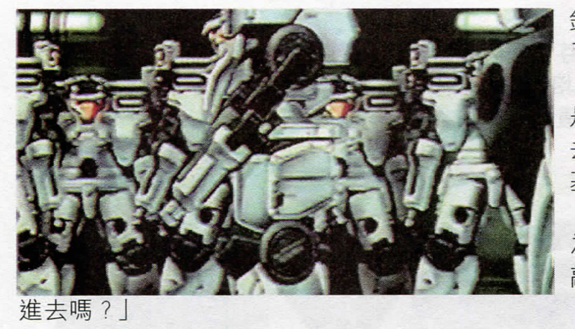
同樣是BCP總部，AP室中警察總局長基捷的辦工桌前，同樣是剛天亮的晴朗早上，不過跟昨天的狼狽相相比，今天我們的立場便完全相反了。



我們拿NARC膠囊給基捷看，基捷實在無話可說。

「那就那種NARC膠囊K-9了，有了這個，就可以

本故事純屬虛構，如有雷同，實屬巧合。



釘死德川了吧？」

「你們是怎樣進去的？」基捷問。

「你以為我們會敲過門才進去嗎？」

「你們沒有搜查令就……」

「總局長，我們可以這樣嗎？」艾度説。「他們竟然放肆地在BEYOND內培植黑罌粟，還秘密製造NARC啊。」

「基捷，我們可以就這樣放過那班傢伙嗎？」

「你們不會搞錯的吧？」

「不會有錯的，是我親眼看見的。」

「好，我明白了。現在也是德川繳納年項的時候了。辛苦你們兩人了，你們會跟我們一起去嗎？」

「那當然了。」

「莊尼芬，我把你的反動手槍和彈夾發還給你，。這是特別許可，你明白了嗎？」

「我明白了，我也不是討厭受到特別對待的。」



説罷，基捷立即下令EMPS部隊和AP全體隊員準備出動，向德川製藥進發。

我和艾度都到機庫去觀讓我們看到一個難以置信的情景——



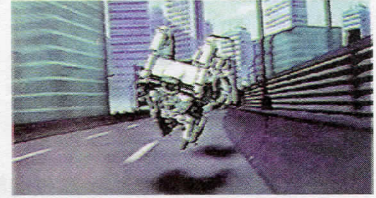
「維活，要出發了，快！」

「別心急嘛！我最喜歡就是這一瞬間。」

當機庫的廣播中傳出這一番話的時候，我和艾度都十分驚訝，因為照我們的推定，維活就是在AMM襲擊我們的人，而他在一中了我十幾槍之後，就算不死也會重傷的，可是我們透過觀景窗，卻看見它好像甚麼事沒有的出現，還一副氣定神閒的模樣。

「喂，艾度，看見嗎？是維活啊！」

「那傢伙不是應該死掉的嗎？就算不死也該得很重才是的！到底是甚麼一回事………」



「出發吧！伙計！」維活這樣的向部下下令，説罷還望向我們所在在的觀景窗。這令我感到一股無形的不安感。到底是不是有甚麼地方搞錯了，還是我們的估計錯誤了？

* * *



我們跟隨AP的部隊，浩浩盪盪的向德川製藥進發，很快便到達那大樓。

「基捷，這裏就是秘密製造NARC的工場了。」我説。



「艾度，莊尼芬，你們來帶路吧。」

「嗯。我們衝進去吧。」

「好。AP隊各就各位！莊尼芬、艾度，我們進去！」基捷向AP隊發司號令，全部AP隊員立即進駐大樓的各個出入口，不許大門出入，天空上有EMPS部隊在監視，以防有人帶同證物以小型飛行器等從空中中逃走。

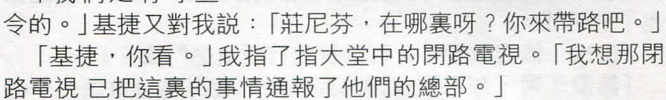
當我們一大群人衝進德川製藥的大堂時，把守門口的警衛齊藤給嚇得手忙腳亂。

「喂、喂！你們幹甚麼啦？你們想怎樣？」

「你覺得我們似是來參觀的旅行團嗎？」我對齊藤説。

「我是BCP總部長基捷．比加，我們要搜查這公司。」

「為甚麼？」



「我們懷疑有人在這裏培植黑罌粟和秘密製造NARC。」

「這到底是……甚麼一回事啊……」

「我們是有守查令的。」基捷又對我説：「莊尼芬，在哪裏呀？你來帶路吧。」

「基捷，你看。」我指了指大堂中的閉路電視。「我想那閉路電視 已把這裏的事情通報了他們的總部。」

「不要緊，不會有人跟我們AP部隊作對的。」

「那我們來審問一下那個東洋人如何？」我説。

「嗯……喂，你快把事情的真相説出來吧！」

「你們在甚麼啊？」

「這裏藏有NARC毒品吧？別隱瞞了！」我説。

「你們……發傻了嗎？」

「快説出來吧！是我親眼看見的！」

「你們別來胡扯啊！」

「裏面的工場是做甚麼的？」

「那裏是……試作品的工場啊。」

「在試作NARC膠囊嘛。」

「你、你們説甚麼啊？到底……這種事非同小可的啊。」

「老實地説出來吧！」

「……我沒有義務回答的，我要控告你們。」

「強撐下去對你一點好處也沒有啊！乖乖的帶我們到NARC工場去吧！」

「你們做這種事一定會後悔的，你們不知道董事長的恐怖的嗎？他是不會任由你們胡來的！」

「協助我們也是為了你自身着想啊。」

「董事長是不會不出聲的！你們知道嗎？」

「你怕定興嗎？那傢伙的事你不用擔心好了。」

「你需要BCP保證你的自身安全嗎？」基捷問。

「你們的保證？你們可以做些甚麼啊？……你們根本無為力。」

「跟德川説義氣的話甚麼也不會得到的啊！」

「……你們説甚麼啊……我完全不知道啊。」

説來説去，那齊藤看來也不會為我們開門的，於是我便逕自走到工場的門口。

「基捷，就是這裏，這裏面就是NARC的工場！」

「就是這裏面嗎……唔，看來很堅固哩，不過EMPS要打穿



它就輕而易舉了。」

「可以讓我們看看裏面的工場嗎？」我對齊藤説。

「不可以啊。這裏面未得到德川董事長許可是不能內進的。」

「你快給我把門打開！」基捷命令道。

「我……不能這樣做的。這裏的門鎖系統是很特別的，以我的權限是不可以打開的。」

「我明白了，德川的走狗！那就要勞煩EMPS了。戈德A隊，把這道門徹底的破壞吧！」

「知道！」

「等一等！」這個時候我們身後突然響起一把聲音。

「是誰？」

「德川董事長！」齊藤一副得救的模樣。



「哼。」德川環顧大堂中的AP，看來完全不把我們看在眼裏。

「定興，你來得剛好哩。」我説。

「又是你們嗎？來這裏幹嗎？基捷，快帶這班笨傢伙回去！我遲些才聽你的道歉。」德川的口吻就像王帝一樣，不過基捷也不甘示弱。

「德川，情況改變了。可以替我打開這道門嗎？」

「甚麼？呵，想不到BCP總局長竟然會聽這班流氓小子的話。基捷，現還來得及的啊，怎麼樣？」

德川的口氣好像一切都在他操縱手上，實在令人討厭。

「甚麼來得及來不及啊，德川。小看BCP的話我會你看個夠的。」

「基捷，你忘記了我的恩德嗎？你之所以有今天的地位……」

「定興，」我説。「要吹牛的話就趁現在了！」

「德川，你看，這就是BCP發行的搜查令，可以讓我們去看看你那重要的NARC製造工場了嗎？打開這道門！」

「NARC？你説NARC？這真是麻煩哩，到底是甚麼一回事？」

「別裝蒜了，定興！臨終會不好過的啊！」

「哈哈，你們真麻煩。我明白了，齊藤君，開門給他們吧。」

「不、不過，這裏面的是那些……」德川這決定像令齊藤也感到意外。

「沒問題。總之讓這班野蠻的傢伙看個夠。」

「真的可以嗎？」

「唔，不要緊的。」

「我明白了，我現在就開門。」

大門徐徐打開，德川這犬方也令我感到有點奇怪，不過這個時候我只顧着盡快抓到德川製造NARC的證據，所以沒有理由拒絕他的好意。

「各位請進吧！」

裏面就如昨天我們所見，是個巨大的培植場，彷如地球加州的燦爛陽光仍舊照耀着。

「基捷，這裏就是罌粟的培植場了！」

「你説甚麼？這些是罌粟？」

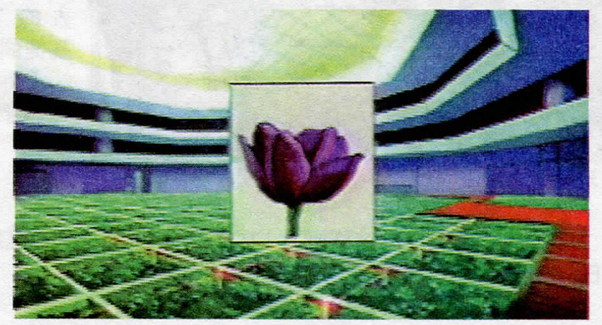
「你還裝傻扮懵？定興。」我開始光火了。

「冷靜吧，莊尼芬。我們搜查一下就會知道。」基捷制止我的衝動。

「莊尼芬，我們來證明給他們吧。我們勝定了。」艾度説。

我走近培植場，拔出一株花來，可是我立即就發覺不對勁。

「唔，這是……」



我拿在手裏的，很明顯不是罌粟花，而是一種我沒有見過的紫色的花。

「莊尼芬，這不是罌粟啊。給人偷換了！」

「基捷，你説這裏有些甚麼？你覺得這像是罌粟嗎？」德川一副氣定神閒的模樣。

「莊尼芬，怎麼啦？」基捷問我，不過我也是不知所措。

「這些是我們公司的極秘計劃，針對地球環境而開發的人工葉。它吸取的炭酸氣是普通植物的三倍，是劃時代的產品。假如被環保恐怖分子知道的話就麻煩了，所以這才嚴守秘密。」

「怎會這樣的……」

「這裏4小時前還是種着罌粟的。他們一定是收藏在哪裏而已！」

「莊尼芬，你冷靜點，小心地搜查一遍吧。現在還未能下定論的啊。」

「基捷説得對，我們去細心看清楚吧。」

我在培植場中小心地看，試圖找出他們曾在這裏種植罌粟的痕跡。

「不對！奇怪了，罌粟跑到哪裏去？」

「一定有的，我們再找吧。」

可是，無論我們怎樣找，始終找不到半絲有關罌粟的痕跡。

「不行，完全找不到罌粟啊！」

「總部長，這裏的確是曾經有過罌粟的。」艾度對基捷説。

「怎麼啦？你對我們公司的環保產品有何感想？喜歡嗎？」

「定興，你把它們收藏起來嗎？」

「甚麼收藏不收藏，這裏從以前開始便一直是種植這種人工葉的了。」

「莊尼芬，我們進去入面的房間看看吧。」艾度説。

「你説得對。基捷，我帶你去看看裏面的房間吧！裏面就是製造NARC的工場。」

「唔，而且有大量NARC……」

「真的嗎？……我們去看看吧。」

「你那話可靠的嗎？」

「當然了。」

「不管這裏的罌粟怎樣，那裏的設備要在短時間之內收藏起來是不可能的。」艾度説。

「好，那我們進去裏面的房間看看吧。」

未完待續





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要：

由於只剩下兩天的調查時間，所以我決定對所有曾發現過線索的地方再作一次徹底的調查。在休憩室內，我突然想到藥櫃之中或許曾被人混入毒藥，造成了院長看起來是自殺的景況。在得出了這種假設之後，我又一次來到亞希子和榮作所在的院長室內……

榮作本來想先將門關上，但我就很快的將枴杖伸了進去，強行開門進入了院長室內。

榮作：「哪、哪個說你可以進來的！！」

亞希子：「算數吧、榮作……海原先生一定是有緊要事的了。」

亞希子以一副完全沒有女性溫暖感的表情望向我。她的視線如常地像冰一般的尖銳，就像要射穿我的雙眼一樣。



亞希子：「海原先生……調查方面進行得如何？」

琢磨呂：「嘿、不用擔心。」

亞希子：「連今天在內還有兩日……我期待着啊。」

亞希子用手掩着口、造作地笑着。似乎她是很享受和我的這個遊戲。

琢磨呂：「期待着啊……妳說得就像想明天早點來到的樣子。」

亞希子：「請你不要誤解……我定明天為期限，只是為了一直照顧我的西條事務所的面子吧。」

亞希子換過另一個座姿，就像故意要讓我看見的樣子。

亞希子：「海原先生，你來這裏……是因為有事情想問我吧？」

琢磨呂：「這當然了。」

亞希子：「不過，以前問過的就請你不要再問了……就是你問回同一個問題也好，我的答案也是不會改變的。」

亞希子一邊觀察着我的視線，一邊以冷漠的語氣說着。

琢磨呂：「嘿、我想問妳的事情是……」

●問為何會將梨惠叫到天台。（なぜ屋上に梨恵を呼び出したのかを聞く）

琢磨呂：「那麼我問妳……為何要叫梨惠到天台？」

雖然臉色不變，但亞希子表情的變化是逃不出我雙眼的。她本來似乎是在想着應怎樣回答的，但過了一會之後便死心地開始說話了。

亞希子：「嘿嘿、果然厲害……為何你會知道這件事的？」

我無視着亞希子的說話，一口氣說下去。

琢磨呂：「我讓妳看那字條的時候，妳是說不知道的。」

亞希子：「因為我是怕海原先生你會因多餘的事而煩惱……所以我才沒有特意說出來吧。」

琢磨呂：「令我煩惱？」

亞希子：「我找牧野小姐和我丈夫的死無關……我只是因為一些私人事情而找她的。」

琢磨呂：「在院長死掉當晚……而且還是在妳發現院長屍體的10分鐘前，為何妳會約她在天台見面的？」

亞希子：「你、你想說甚麼？」

亞希子或許是估計到我跟着會說的事，所以在找尋着適當的答案。

琢磨呂：「妳是約了院長11時的……為何要和梨惠相約在這10分鐘之前？」

亞希子：「這是因為……」

當說到這裏時，亞希子靜了下來，就像是在拼命裝成若無其事、不讓我看出她的表情一樣。

榮作：「喂、偵探……當時是打算由我代替太太去天台的。」

榮作突然說出這句話，但這是在我預計之內的。

琢磨呂：「是嗎，那麼我問你……」

●在發現院長的死體時，妳是否獨自一人呢？（院長の死体を発見した時、一人だったかを聞く）

亞希子：「當然了……這件事我亦已經向警方說過的了。」

琢磨呂：「嘿……妳不是和這位執事一起的嗎？」

亞希子的面色開始有變了。她以可怕的表情望着我，虛張聲勢地說起話來。

亞希子：「是、是哪個對你說了這種謊話了？」

琢磨呂：「喂、榮作……你這位代院長夫人到天台的人，為何會和院長夫人在一起了？」

榮作：「呃……」

榮作的額角冒出汗水，偷偷地望向亞希子。

亞希子：「海原先生，我不知道是誰對你這樣說的……但你有沒有我們在一起的証據？」

琢磨呂：「啊，原來我所得到的情報是個大謊話來的。」

我故意挖苦地說着，同時想起了手術刀的事。

琢磨呂：（若然手術刀上的指模是屬於這位執事的話……相信可作為有力的証物。）

亞希子：「如此胡言亂語的人……會是誰呢。」

琢磨呂：「嘿嘿，就如妳所說的一樣……我亦開始期待明天的來到了。」

亞希子的眼裏在發火。她一直望着我，就像蠟像一樣動也不動。

亞希子：「海原先生……我今日的心情不大好。」

我已經知道她想說甚麼了。大概是因為我知道的事超乎她的估計，所以想避免再說下去。

琢磨呂：「嘿、本來我還有事想問的。」

亞希子：「下次再談吧？」

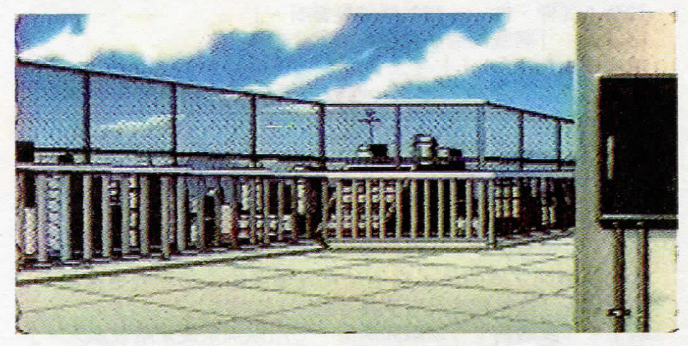
既然亞希子這樣說，我大概只有離開院長室了。就是再留在這裏也好，我亦不認為她會給我新情報的。於是我轉身離開院長室。
亞希子：「海原先生。」
我停了下來轉身望向亞希子。
亞希子：「若然是我殺死我丈夫的話……你認為我會將工作委托給你嗎？」
琢磨呂：「我可沒有說過是妳殺死院長的啊。」
亞希子：「雖然沒有說出來，但也有這樣想吧？」
琢磨呂：「嘿。」
亞希子：「假如是這樣的話，就實在令人失望……我可能對你作為偵探的能力過份評價了。」
琢磨呂：「我只是如妳所委托的去証實院長是被謀殺吧……即使這會令妳有所反感也沒所謂。」
亞希子：「嘿嘿、這個你不用擔心……我丈夫的死是和我沒有關係的。」
我沒有回應亞希子的說話而離開了院長室。她們兩人這時一定是在談論着甚麼的了。
琢磨呂：（嘿……）
看來和那個女人說話是會令體力異常地消耗的，不過我是已經開始想着接下來應該幹甚麼好。
琢磨呂：（唔？）
就在這時，我聽到背後有一些腳步聲正在接近。
西條：「嘿嘿，真令我感動……你是為了辭退工作而來這裏的吧?」



這腳步聲是來自西條的。雖然鋪在通道上的地毯柔軟得很，但我的耳朵還是清楚地捕捉了那腳步聲。
西條：「回答我的問題呀……你肯從這件案件上罷手了嗎？」
琢磨呂：「那麼你又是為了甚麼原因來這裏呢？」
西條：「這還要問的嗎……我是來向亞希子報告調查結果的。」
西條一邊說，一邊用手將垂了下來的頭髮掃起。
西條：「你來得正好……就由我來代你向亞希子說吧。『我沒有資格接受這種案件的……』哈哈哈！！」
琢磨呂：「又想我再找着你的衣領嗎？」
或許是西條腦中想起了在病房內所發生的事吧，那傢伙聽了這句話登時後退了幾步。
西條：「嘿嘿……偵探不是靠腕力、而是以能力來分勝負的。」
琢磨呂：「我正是同時擁有這兩者的偵探。」
西條：「總之你還是盡快收手……反正你剩下的時間亦大概只有1日吧。」
西條露出一臉挖苦的笑容，叩了叩院長室的門。
西條：「算吧……你那種自豪亦只能到明天為止吧。」
跟着西條便自作主張地開門進入了院長室。
琢磨呂：（……）
我望着院長室的門想像西條會在裏面說些甚麼，但想了5秒就已經覺得很夠，開始改為去想跟着應該幹甚麼。

●對之前曾取得線索的屋頂作徹底的調查。（**以前に手がかりを見つけた屋上を徹底的に調べる**）

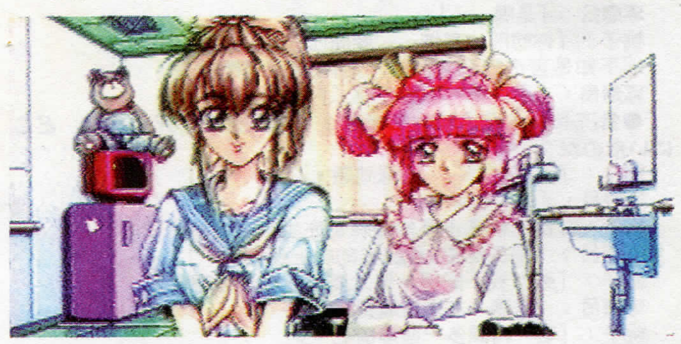
我經過了休憩室，從通道回到了大堂。走過那個人來人往的大堂後，我乘升降機到達天台。
琢磨呂：（……）
我在5樓離開了升降機，走向通往屋頂的樓梯。經過走廊時，有數名患者向我投以好奇的眼光。
琢磨呂：（嘿、最近應該沒有在八卦雜誌上亮相吧……但我的知名度還是沒有減退。）
我一邊上樓梯一邊這樣想着。來到天台後，我首先仔細觀察這裏和我上次來調查時有何不同。不過就如各位所看見的一樣，眼前的天台完全沒有任何改變。



琢磨呂：（嘿、但不調查一下還是不能死心的）
我在心裏這樣說着，開始沿着天台的邊沿走。當然，我每走一步也會同時很小心地調查那處周圍的。天台上的風雖然令人感到很冰冷，但我還是汗流浹背，而我亦不理會會弄污睡衣，有時爬在地面上、有時則望向那些細小的角落。
…………
直到我身上的睡衣已經吸滿了汗水時，我終於開始覺得就是再在屋頂上調查亦不會再有甚麼收獲的了。
琢磨呂：（嘿、我不認為是浪費了時間……最重要是調查到可以令自己滿意為止。）
天台上當然是一個人也沒有，但我就像是和甚麼人說話般在自言自語。
琢磨呂：（好了、我接下來應該要做的事情是……）

●對於有關桃子的疑點作徹底的調查。（**桃子についての不明な点を徹底的に調べる**）

琢磨呂：（是了，那些加在月曆上的記號……我始終是很在意那個少女。）
雖然還算不上是輕快，但我確是以及得上普通人的速度奔下樓梯走向桃子的病房。在我的腦海中，已經浮現起桃子那種寂寞的表情了。
琢磨呂：（她會在病房裏面嗎？）
我經過了自己的病房，站在桃子的房間前面。房門理所當然地緊閉着，而房間內就則沒有任何聲音傳出來。
叩、叩、叩。
琢磨呂：（……）
仍舊是沒有回應。我就和昨晚一樣，自己將門打開。
加奈：「呃！！」
琢磨呂：「甚麼，連妳也在嗎……那麼最少也應一下吧。」



加奈：「是哪個在我想應門時就已經打開了門啊……而且我亦不是叫妳，我有着加奈這個可愛的名字呀。」
真是得吧口的傢伙。
琢磨呂：「喂，我有話要和桃子說……妳暫時離開吧。」
加奈聽了這句話之後登時鼓起了面頰。
加奈：「甚麼啊、有些不可以讓我聽到的說話嗎？」
琢磨呂：「是啊、我就是去講妳的壞話。」
加奈：「竟然這樣說……叔叔，其實你是個很體貼的人吧？」
加奈擺出一幅婀娜多姿的表情，充滿好奇心地望着我。不過對



於身經百戰的我來說，是沒有理由會輸給這種乳臭未乾的少女的。

琢磨呂：「嘿、妳這樣說的話……就讓幫妳結個髮髻吧。」

我擺出一副要脫下睡褲的樣子。加奈登時嚇得發呆。

加奈：「你、你……想怎樣結髮髻呀。」

琢磨呂：「將我的這裏放在妳的頭上囉。」

加奈：「變態佬！！」

面紅耳赤的加奈大叫起來，而我亦再一次以對小孩子的語氣對她說話。

琢磨呂：「我很快便會說完的了……你到走廊上等我吧。」

加奈紅着臉望向桃子。

加奈：「桃子……可以嗎？」

桃子一言不語地點頭，跟着便離開了房間。

桃子：「偵探先生……你不要欺負加奈吧。」

當加奈離開了房間後，桃子以天真爛漫的面情對我這樣說。

琢磨呂：「我其實也沒有欺負她吧。」

桃子：「我因為不可以離開病房……所以加奈便來陪我談天。」

琢磨呂：「不可以離開病房？」

桃子：「自從上次跌倒後，醫生便不讓我外出了。」

琢磨呂：「是嗎……那麼我是對她做得太過份了。」

一和桃子說話後，我便會感到自己變成了普通人一樣。所以我打算長話短說，盡早離開這房間。

桃子：「偵探先生……又是×記號的事嗎？」

她以那種天真爛漫的表情突然說了這句話。

琢磨呂：「我實在是很想問的，為何妳不肯答我呢？」

桃子：「唔、這件事我沒有對任何人說……我想大概到死為止都不會說的。」

琢磨呂：「我明白了，那麼妳給我一點提示吧。」

桃子：「提示？」

琢磨呂：「只是提示大概沒有問題吧。」

桃子：「不可以……千里小姐她說過的。」

琢磨呂：「說甚麼？」

桃子：「因為偵探先生的腦筋很好……所以最好還是不要說些無謂的話了。」

琢磨呂：（嘿、確是如此……這種無謂的事。）

桃子：「你想問桃子的事……就此而已？」

琢磨呂：「不、不……其實亦不只如此的。」

雖然我的確只是想問有關×記號的事，但我亦突然想到一些事情去問桃子的。

●妳知道院長先生死掉的事嗎？（**院長先生が死んだ事は知ってるか？**）

桃子：「……我知道。」

琢磨呂：「是從哪個口中聽回來的？」

桃子就像在想着甚麼事情般，閉上眼想了一會才答我。

桃子：「我忘記了。」

琢磨呂：「是嗎……」

桃子：「你想問的事情……就此而已？」

她不知是否很想和我說話，眼睛顯得閃閃發光。

琢磨呂：「不、不……還有的。」

●當院長先生死掉時妳在哪裏？（**院長先生が死んだ時、どこにいたのだ？**）

桃子：「真是無聊……這種問題。」

琢磨呂：「無、無聊？」

桃子：「反正桃子也不知道院長先生是在何時死掉的。」

琢磨呂：「院長是在3月21日的晚上死去的。」

桃子：「雖然我不記得，但大概是在這裏睡吧。」

琢磨呂：「是嗎、在這裏睡覺嗎。」

桃子：「喂、再問多一些事情吧。」

琢磨呂：「妳可以放心，下一個問題是……」

●院長先生是個怎樣的人呢？（**院長先生はどんな人だったのだ？**）

桃子：「院長先生是個……很肥的人。」

琢磨呂：「就此而已嗎？」

桃子：「桃子……很討厭那個人。」

琢磨呂：「為何呢？」

當我這樣問的時候，桃子不知為何突然臉紅起來。

桃子：「總之……我就是很討厭他了。」

簡直就像小孩子之間的對話一樣，剛才的答案就像是因為喜歡所以喜歡這種情況。

琢磨呂：「是嗎……那麼我再問其他的事情吧。」

●妳認識院長夫人嗎？（**院長夫人の事は知ってるのか？**）

桃子：「院長夫人？」

桃子擺出一副詫異的表情望着我。

桃子：「院長先生的……太太？」

琢磨呂：「對、就是院長先生的太太。」

桃子：「雖然不認識……但我很想見見她。」

琢磨呂：「想見見她？」

桃子：「唔、我想看看她是個怎樣的人。」

桃子望向窗外的景色。她似乎像我一樣有很旺盛的好奇心。

桃子：「你這樣和我說話……很悶嗎？」

琢磨呂：「不、不，沒有這樣的事……」

我為了証明這句話，問了她下一個問題。

●在護士之中妳最喜歡的是誰？（**看護婦の中で一番好きなのは誰だ？**）

桃子：「雖然每一個都很喜歡……但最喜歡的是千里小姐。」

琢磨呂：「啊、是因為她胸前偉大嗎？」

桃子：「……」

桃子以一個很奇怪的表情望着我。看來成年人的玩笑對她並不適用。

桃子：「因為千里小姐告訴我偵探先生你的事……所以我喜歡她。」

琢磨呂：「啊，她告訴妳甚麼事情了？」

桃子：「……秘密。」

桃子將手放在胸前顯得非常害羞。我感到就是再和桃子說下去也好，亦永遠沒法了解她的。

桃子：「你想問的事情……就此而已？」

琢磨呂：「不、還有的……」

●妳有男朋友嗎？（**彼氏はいるのか？**）

桃子：「桃子的男朋友是……王子。」

我的性格是一聽到這種說話便會想嘔的。

琢磨呂：「我不是問妳的夢想世界，而是問妳有沒有實際上的男朋友呀。」

桃子的表情顯得有點憤怒，並將那一雙本來已經很大的眼睛瞪得更大來望着我。

桃子：「那不是甚麼夢想……雖然他從來也沒有來與桃子見面。」

桃子的眼神變得很寂寞。她輕輕地吸了一口氣，閉起雙眼不知在想着甚麼。看見桃子這個表情，我竟然說了一些不像是自己會說的話出來。

琢磨呂：「是、是嗎……王子並不是夢想來的。」

說完之後我也有點作嘔。但桃子卻和我相反地很高興的點頭。

桃子：「最初桃子是寫在日記上的……這時王子真的給我回信了。」

琢磨呂：「回信？」

桃子：「對，他給了我一封信。」

琢磨呂：「那封信現在放在哪裏？」

桃子：「王子叫我讀看完之後便掉了它的。」

琢磨呂：「王子……叫你將信掉去？」

桃子：「嗯……他叫我將信和日記都全部掉去。」

若她所說的事情是真的話，那麼王子就的確不是夢話了。我於是再詳細地問了有關那位王子的事。

琢磨呂：「那位王子給了妳很多次信嗎？」

桃子：「不可以的……說得太多的話，會令王子發怒的。」

琢磨呂：「說到這地步大概也沒有問題了吧？」

桃子：「這是因為……偵探先生你說是有王子的呀。」

桃子閉上眼睛，白色的面頰變成淡淡的粉紅色。

桃子：「我的王子……若然是好像偵探先生那樣的人就好了。」

琢磨呂：「我幫妳將那王子找出來吧……所以我想更詳細地知道關於王子的事。」

桃子：「不用了……王子是一定會來接走桃子的。」

桃子的視線就像是拒絕我再問下去一樣望向窗外。難道她認為會有一位騎着白馬的王子會從窗外來迎接她的嗎？我覺得再問下去也是白費心機的，而且我亦沒有資格去浪費時間。

琢磨呂：「好了、下一個問題是……」

●妳將來想幹甚麼？（将来は何になりたいのだ？）

寂寞的神情從桃子的臉上消失，她非常害羞地回答我。

桃子:「我……希望可以成為一位護士。」

琢磨呂:「是嗎，我相信妳一定可以成功的。」

我的性格是不能容忍這種對話的。我寧可和亞希子對話還好。

桃子:「偵探先生……你為何會成為一名偵探的？」

琢磨呂：「我是……呃。」

到底我為何會當了偵探的呢。這位少女的問題實在相當尖鋭。

桃子：「是因為在考試中合格了嗎？」

琢磨呂：「就、就是這樣了……我是因為考試合格，所以便當了偵探。」

桃子：「我亦很努力地學習……希望可以成為一名護士。」

我很快的將這個話題打斷，問了她其他事情。

●加在月曆上的×記號有何意思呢？（カレンダーにつけた×印は何を意味するのだ？）

桃子：「……」

我這種亂問似乎對她沒有效。桃子就像沒有聽到我的質問一樣，將視線望向窗外。

琢磨呂：（沒辦法了……換個問題吧。）

桃子：「我……有點疲倦了。」

琢磨呂：「唔，我們亦實在已經談了很久。」

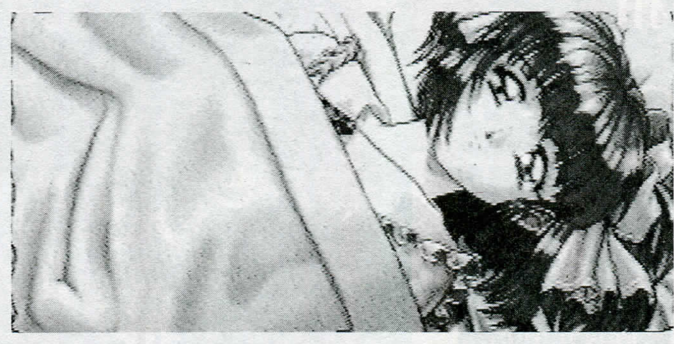
桃子：「不、這和偵探先生你無關的。」

桃子將輪椅推到床邊然後睡在床上。

琢磨呂：「一個人沒有問題嗎？」

桃子：「嗯……反正我已經習慣了。」

看見她睡在床上後，我亦離開了病房。



桃子：「下次……要再來哩。」

琢磨呂：「……」

我不知為何沒有回答她，就這樣回到了走廊。

琢磨呂：（嘿、甚麼徹底的調查了……結果還不是甚麼也打聽不到嗎。）

就連最想知道的×記號，我亦甚麼也問不出。總之和她説話時，我的拉丁系魅力是沒有辦法發揮的。

加奈：「真是的，甚麼馬上便會説完……不是要我等了很久嗎。」

琢磨呂：「真嘮叨。」

加奈：「為何會是這種人呢、真是神奇……你也是這樣想的吧？」

琢磨呂：「妳説甚麼了？」

加奈：「桃子她似乎是喜歡你的。」

加奈用手拿起自己的馬尾，就像尾巴一樣左右擺動。

加奈：「因為桃子她總是在説偵探先生的事啊。」

琢磨呂：「不要講笑了，我可不是有戀童癖的。」

加奈：「真沒有禮貌，桃子並不是小孩子來的。」

加奈就這樣拿着馬尾，鼓着面頰進入了桃子的病房。

琢磨呂：（……）

雖然我也知道不是待在這裏的場合，但我的身體卻被一種難以形容的虚脱感包圍。

琢磨呂：（嘿，是因為説了一些不習慣的説話吧。）

我開始想接下來應該幹甚麼。就算是走完了42.195KM之後，偵探亦必須主動才可。

琢磨呂：（我接下來要幹的事情是……）

●徹底地調查關於日野章介的疑點。（日野章介について不明な点を徹底的に調べる）

琢磨呂：（對……我應該去知多一些關於日野這名醫生的事……想知日野的事，最好就是去問美保的了……美保會在護士中心裏面嗎？）

我離開了桃子的病房後，乘上升降機前往護士中心。

琢磨呂：（……）

我仍是在想着桃子的事。雖然不知是甚麼原因，但我就很奇怪地在意着她的事。我一邊想着桃子的樣子，一邊望着升降機的天井。走出升降機後，我開始步向護士中心。在這條一個窗戶也沒有的走廊上走着，就是你説現在是深夜我也會相信的。護士中心內依舊是看不見護士的。我走近櫃面，望向護士中心之內。梨惠依舊是在最後一張枱上幹着甚麼工作的，我故意咳了一咳，讓她知道我在這裏。

梨惠：「呃……海原先生。」

梨惠她暫時停下工作，來到了我的面前。



梨惠：「呃……又有甚麼貴幹呢？」

琢磨呂：「今次我是有事要找美保的，她在這裏嗎？」

梨惠：「似乎是因為有很多急症，所以去了幫手。」

我不打算就此空手而回，於是便向梨惠查問「日野章介」的事。

琢磨呂：「妳聽過『日野章介』這個名字嗎？」

梨惠：「日野先生是內科的醫生……半年前已經辭了醫院的工作。」

琢磨呂：「妳知道他是為何辭職的嗎？」

梨惠：「呃、這個雖然我不知道……但他突然消失，應該是很着急地辭職的。」

琢磨呂：「是誰對妳説的？」

梨惠：「是美保説給我知道的。」

琢磨呂：「那麼、那個叫日野的傢伙……是個怎樣的男人呢？」

梨惠：「……」

聽到我這樣問，梨惠變得難以開口地結結巴巴起來。

琢磨呂：「我會保守秘密的，答我吧。」

梨惠：「……他是個令人感到很可怕的醫生。」

琢磨呂：「感到很可怕？」

梨惠：「雖然是很難説出來……他和其他人説話時是很粗暴的。」

琢磨呂：「嘿、是嗎……」

不愧是曾經威脅過那位院長夫人的男人。在我的腦海中，正在浮現出「日野章介」這男子的外形。

梨惠：「呃、對不起……我有些病歷是必須在傍晚之前整理好的。」

我一言不語地點頭後，梨惠便很快地回到了護士中心之內。我一邊望着她座在椅子上工作的樣子，一邊想着接下來應該幹甚麼。

琢磨呂：（對了，我必須要去做的事情是……）

當我這樣想時，同時從袋中取出了袋錶來確認時間。

琢磨呂：（嘿、已經是傍晚了嗎。）

時間過得真快，我的錶告知我已經是和勉造所約定的時間。我離開了護士中心後，為了回到自己的病房而乘上升降機。

琢磨呂：（勉造他……會否已經來到了呢。）

在5樓離開升降機的我，一邊期望着勉造已經來到一邊回到病房。

下期續……

次號預告

第三十六號

決戰！日本會議中心

決戰日期：一九九六年十一月一—四日

決戰地點：日本幕張 日本會議中心

參戰組織：

甲方：ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO／TOKYO '96（簡稱E3）

背景：國際級電子娛樂展覽會

預定入場人數：90000人次

秘密武器：3DO-M2首次亮相

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 TOKYO '96

乙方：PLAYSTAION EXPO '96-'97

PlayStation EXPO '96~'97



背景：PS最新遊戲完全大展

預定入場人數：40000人次

秘密武器：SQUARE 5大新作齊集、藤崎詩織出道作首次披露

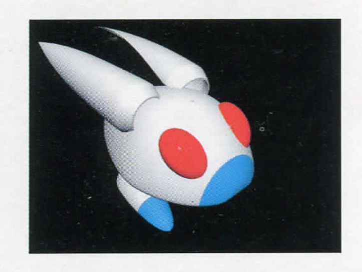
戰後報告下期披露！

獨家專訪！

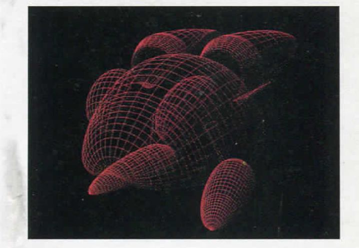
SONY PLAYSTATION香港作戰計劃

《遊戲誌》第36號 11月8日出版

（內容如有更修改，恕不另行通知）



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

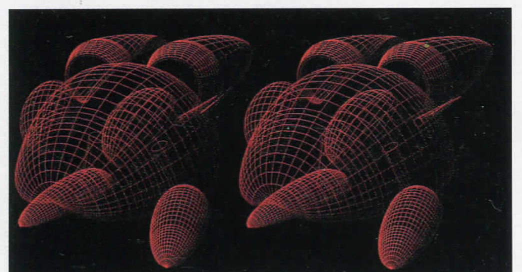
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

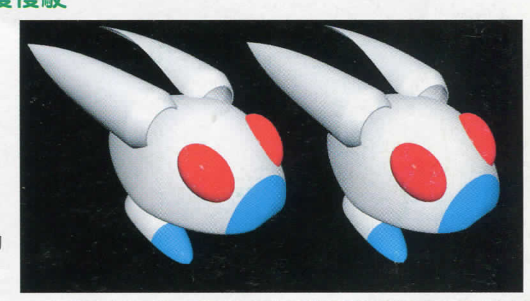
一級猛料 $200
二級勁料 $100
三級好料 .... $ 50
四級碎料 .... 留番你自己慢慢歎

稿費大增100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「*有料到*」？抑或你覺得自己是機壇…*明日之星*、*懷材不遇*？《遊戲誌》俾個機會你挑機（*投稿攻略法*），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



每本港幣48元
近日發行

經典再臨，純白再版！

遊戲誌次世代年鑑

1996年版（第二版）

精采內容不變

PLAY STATION 遊戲 304 款
SATURN 遊戲 270 款
次世代主機內部構造全面剖析
秘技總數超過 830 條
134 人出招表合共 2329 招